TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐： 武士道之刃2（PS）白魔女（SS、PS）

特辑　名作续篇动向传真



サクラ大戦2

樱花大战2

机种：SS
类型：SLG
厂商：SEGA
媒体：CD-ROM×3










樱舞天下花开帝都

帝国华击团再度出击！

卷首语

《电子游戏最新指南与攻略(三)》即将推出，该书在前两册的基础上又有所提高，可谓实用价值与收藏价值兼备。

《电子游戏典藏本》已经上市了，该书无论从内容上还是从印刷质量上都是令人惊喜的。从各界读者的反应来看，大家对本书给予了极高的评价，这既是对我们所付出努力的肯定，也使我们看到了来自读者朋友们的支持和爱护之情。

又是一个五月到来了，值此百花盛开、生机盎然的季节，编辑部全体工作人员希望所有读友、玩友都能在事业、学业及游戏之路上取得更出色的成绩。也许这种套话大家听得不少，但这确实是我们发自心底的祝福。

(月刊)1998年第5期(总第96期)

1998年5月1日出版

现代电子技术

电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆PC园地 PC ISLAND

☆广告 ADVERTISEMENT



主办单位:陕西省电子技术情报站
主编:张忠智
执行主编:张建军
策划总监:冠文
责任编辑:KING
美术编辑:陈世杰
编辑出版:陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
广告业务及咨询电话:029-3286978
印刷:西安新华印刷厂
刊号:CN61-1224/TN
ISSN 1004-373X
广告登记证号:陕工商广字01-036号
定价 6.50元

致读者

《电子游戏典藏本》已经与广大玩家见面了,这本内容丰富、资料全面的电玩专辑各位是否满意呢?

倍受注目的"集刊标中大奖"活动将于6月号杂志上公布最终抽奖结果,现在分检信件的工作正在进行之中,从全国各地寄来的刊标达万余份,所以工作量极大,为了能给活动划上一个圆满的句号,所有负责本次活动的人员都在全力以付的工作着。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要

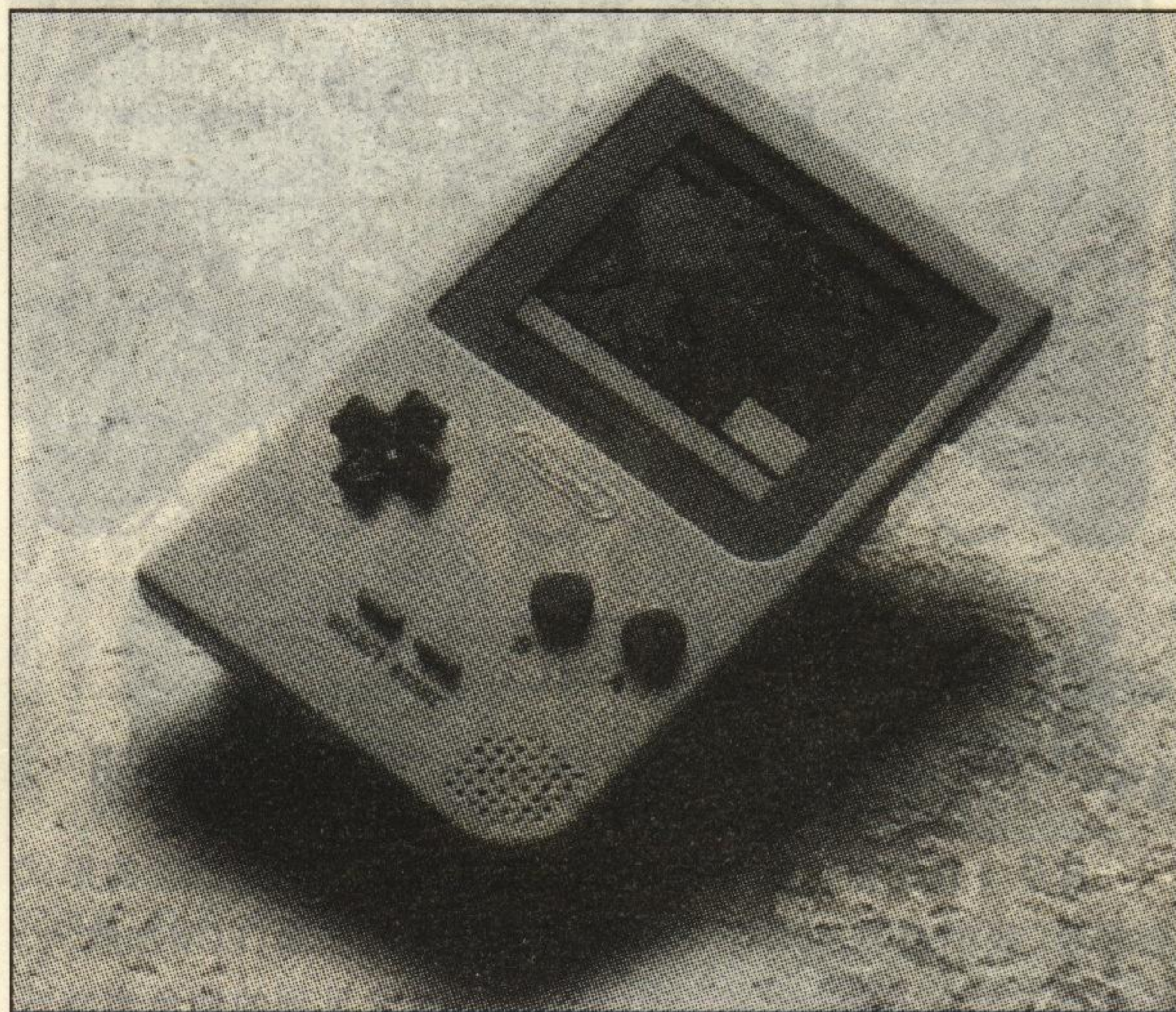


GAME BOY变成彩色!

3月6日,数家新闻报道了"任天堂正开发彩色液晶的新型GAME BOY"。据说,这种彩色液晶GB价格为9000日元左右,预计今年夏季在国内与海外同时发售。该机种大小与原机大致相同,电源为2节7号电池,显示部分采用了即使低电压也可工作的液晶"SUPER モバイル液晶",可使它比以往GAME BOY玩的时间长。

彩色的GB使用了新式的"反射COLOUR SCREEN",可以使玩者在屋内与屋外享受到同样的效果。其总发色数为32000色,可同时显示其中的56色,是手持机中同时发色数较高的一种。

任天堂已开发了数种应用软件,而且这些软件可以和黑白机种兼容,价格为3000日元~4500日元左右,虽然《口袋妖怪金(银)》的发售延期,但是这延期正与彩显的GAME BOY的动向一致。此外,厂家表示对彩色GB的发展充满信心,认为它必将能在日本、北美、欧洲等世界各地取得好的销售成绩。



▲这就是具有彩色画面的GAME BOY,其小巧的外型以及即将推出的多款游戏必将能吸引各界玩家,成为任天堂公司于98年投入市场的又一颗炸弹!怎么样,你不想购买一款吗?

历代手持机一览



▲89年11月雅达利公司发售,色数为4096色,同时发色数为16色,可连续工作4小时。



▲91年9月由SEGA公司发售,总色数为4096色,同时发色数为32色,可连续工作3小时。



▲91年11月由NEC公司发售,是PC—E的互换机,可同时显示512色,连续工作3小时。



新的光荣从这里产生?发表多彩的3部新作软件



2月24日,光荣举行PS用新作软件制作发部会,这天,发表的新作是预定夏季开售的RPG《封神演义》、秋季发售的RPG《ジルオール》、动作游戏《デストレーガ》三部,这三部均为记念光荣成立20周年的作品。发部会上,各软件的开发人员,光荣的襟川阳一社长,SCE的德中晖久社长出席,首先襟川社长发言"光荣今年迎来了它的20周年,以此为机会,我们将开发出更多游戏。"另外,作为嘉宾出席的SCE的德中社长也说道"我本人是光荣的爱好者,这次发部的RPG很有趣,希望光荣今后制出更多类型的游戏。"虽然性质不同,但三部软件均是为PS制作,让我们期待着它们的完成吧!







▲具有高低差的MAP,展开战斗的《封神演义》。



▲有迫力的战斗场影的RPG《ジルオール》。



▲《デストレーガ》极优秀的魔法。



转动手柄的色形俱新，操作性增强，价格降低

NAMCO发售的PS用转动手柄将于4月29日以新姿态上市，商品名为“黑色转动手柄”。物如其名，其颜色为黑色，大小可以正好握于手中，另外，由于采用了新式GRIP，操作性也得到增强，而且价格也由4980日元降至2980日元。当然，可以适用于以往对应转动手柄的游戏，如RAC类以及驾舱SLG类等等（此类游戏的FANS有福了！）。





马头配猫手？个性的输入装置大热潮

自从2月的街机游戏展示会之后，我们看到各大公司纷纷推出了与众不同的街机操作装置，其充满个性的设计很快成为一种潮流。

首先，让我们来看一看制作了“白马型”操纵杆的KONAMI公司，听听他们是出于何种考虑推出这种设计的。

“这是由专门的机构设计并制作的，马头式的操作杆令人一看便知道那是赛马游戏。此外，这样作也可吸引一些平时对赛马游戏不感兴趣的女性玩家……”（KONAMI宣传部）

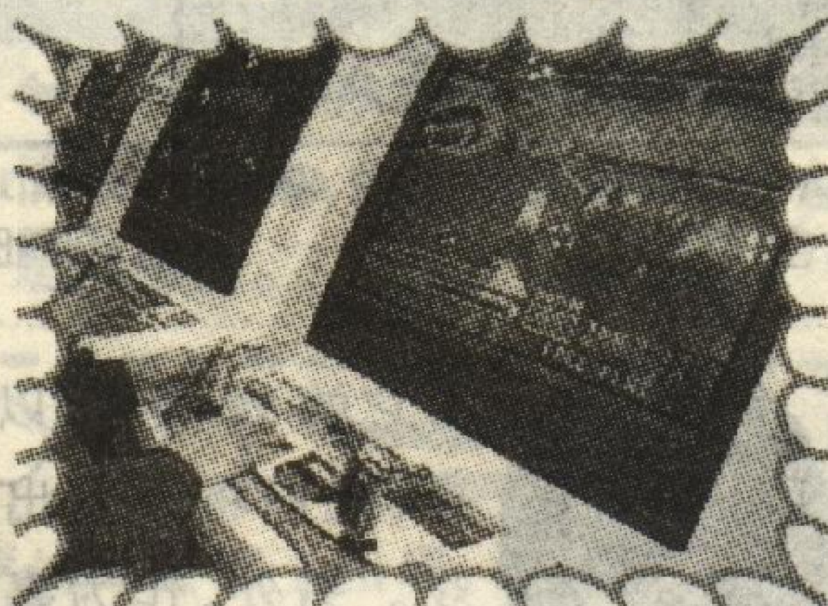
看来，厂家如此作的目的主要还是为了能以新颖的形式扩大玩家的层面，以增加收入。

我们常见到的钓鱼类游戏也令不少厂家为此颇费心思，比如制作象真的钓杆那样的操作装置以增加临场感，使钓鱼迷从水边走到街机边。

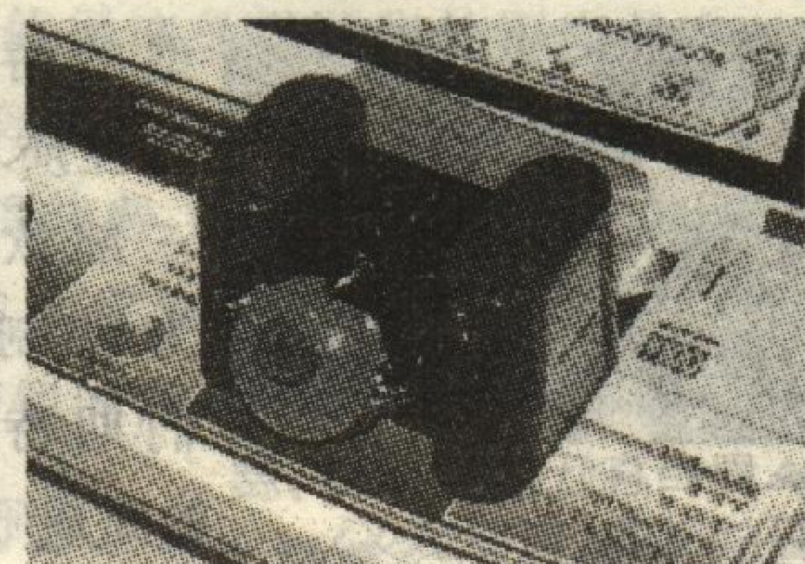
看到这些变化丰富的操作装置，不由得令人感慨万分，是否有朝一日它们也会走入家庭呢？让我们拭目以待吧！



▲PUZ类游戏《鱼ポコ》的猫手型操作杆十分有趣。



▲KONAMI的赛马游戏《ダークホースレジェンド》，操纵杆的头是马型，一看就知是赛马游戏。这一设计相信会吸引不少的玩家。



▶这是萨米公司的柏青哥GAME《セクシーリアクシン》，如大家所看到的，它配有真实柏青哥型的操纵装置，确实令人感到十分逼真。



透明土星登场！

首先请注意右侧的照片，是透明的土星吗？对了，透明的SEGA SATURN（土星）登场了，它的名称是“スケルトン SEGA SATURN”。主机颜色为半透明的SMOKE BROWN，附属的手柄也是同色。“这次是为回报广大用户的支持而发售的。”（世嘉宣传部）“スケルトン SEGA SATURN”将于4月4日发售，限定销售30000台，价格为20000日元。无论你是否已拥有土星，看到这样漂亮的机器难道你不想保留一台吗？





▼KONAMI的DJ PLAY模拟《ビートマニア》是不断敲击键盘并转动TURN TABLE来编辑曲子的游戏，由于其音效十分逼真，所以尝试过这款游戏的玩家都可体会到从所未有的满足感。

▶NAMCO的《ダウンヒルバイカーズ》采用自行车型筐体，NAMCO在《プロップサイクル》中也使用了自行车筐体。





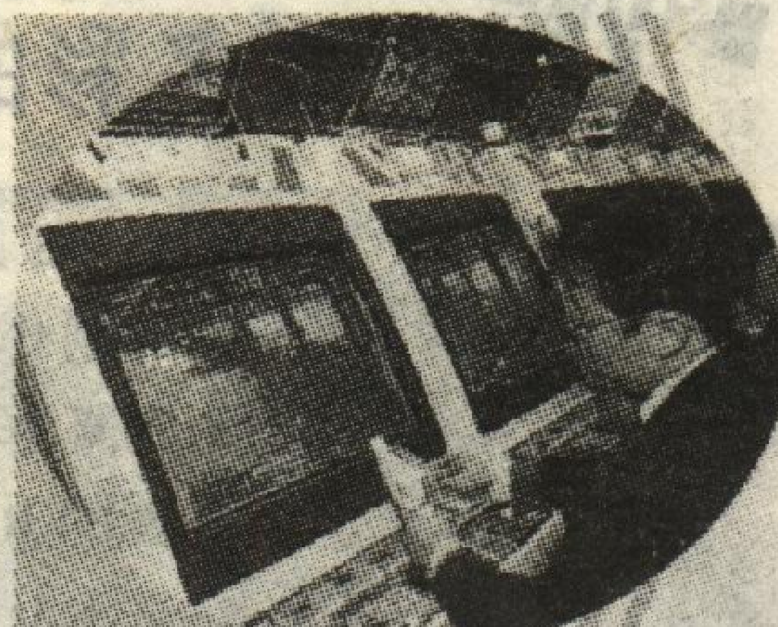
◀NAMCO的《パニックパーク》操作方法有很大变化。左右动的操纵杆控制画面上的角色动作，尤其两人玩时，随着两的配合会出现想不到的效果。

小心钓到鲸鱼！

◀这是TAKARA的《バスマスターズチャレンジ》的输入装置，在钓到鱼时，根据鱼的大小而会引起鱼杆不同程度的震动。

▶KONAMI的《バスアングラー》，根据所钓鱼种类及大小的不同，收杆时会有着相应的感觉。



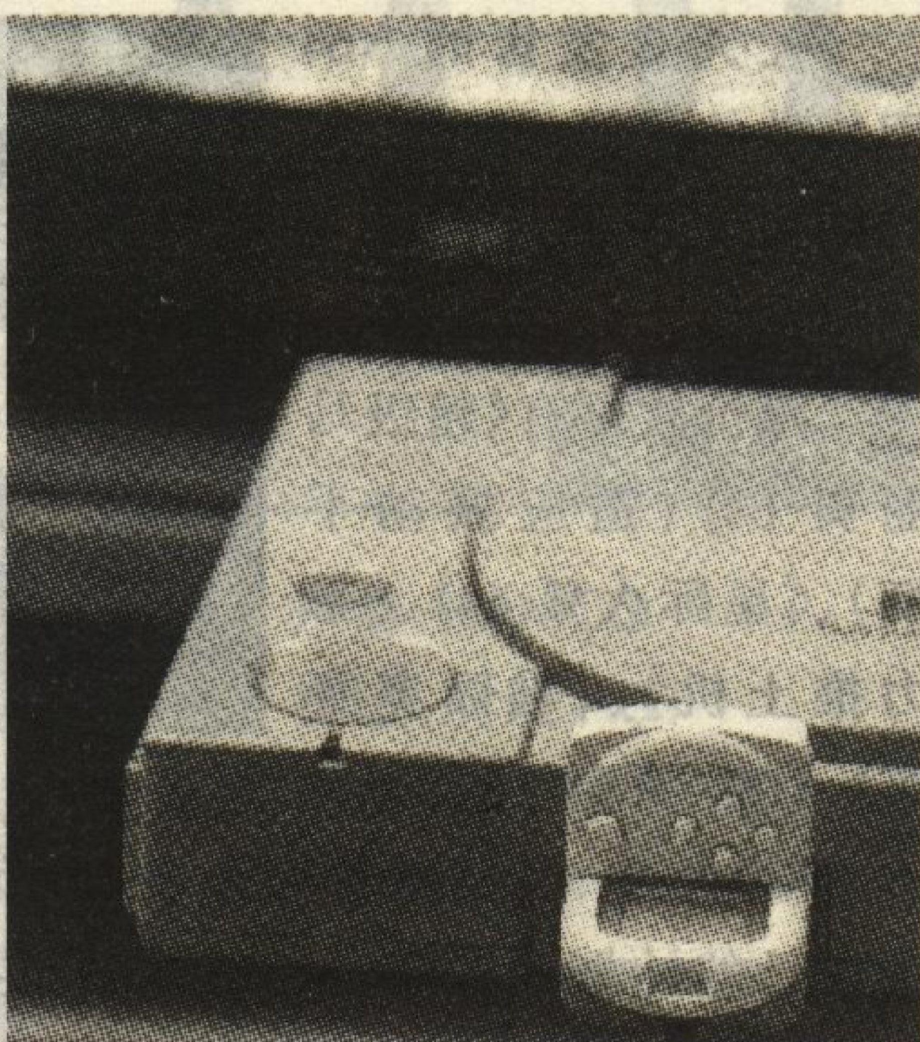


◀SNK的游戏《サーフプラネット》的操纵杆，由于是滑雪，玩者只需左右控制角色即可，因此，此操纵杆无下上移动功能。



PS联动手掌游戏机登场

2月19日，SCE公布将于今冬发售具有和PS联动作用的手掌型游戏机（如图），其大小只是比PS的记忆卡稍大一点，并备有液晶画面与小型按键。SCE的这种具有信息终端的机种，在其小小的BODY中配有32位的处理器和红外线的通讯功能，那么，它究竟可以做什么呢？



▲这种携带机的登场必是会使PS的游戏空间扩大，其对应的软件已在开发中。

简单地说，它可以自由替换程序，由于专用软件由CD－ROM供给，所以可通过PS使之再生，只要将其插入记忆卡的槽中来替换程序便可以了。因此它可以自由地拿着，在何时何地都可以玩，虽还未定会出什么软件，但正在考虑象“电子宠物”的培育以及使用挂历的日程管理等用途。另外，要是和PS用的游戏联动的话，象积累RPG经验值的工作、赛马SLG的调教等都可在这个手掌机上进行并把数据反映到PS上，还是不错的。

现在该携带机的价格与正式名称尚未确定，让我们来看看SCE的新尝试会给游戏界带来怎样的影响吧！



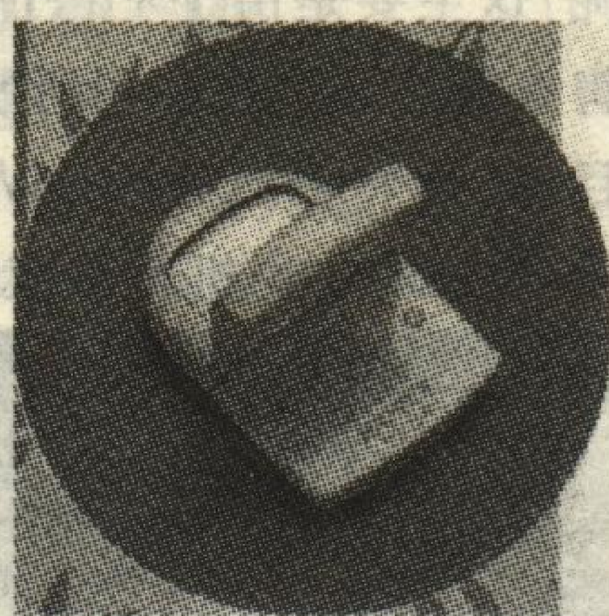
◀这是手掌机的全景写真，怎么样？是不是太小了？（照片为不制样品）

主要构成

CPU：32位RISC处理器
记忆：SRAM 2千字节
快速RAM：128千字节（记忆卡兼用）
画面：32×32DOT，黑白LCD
音源：电压BUZZER
其它：输入键5个，
RESET键1个，
双方红外线通讯，
LED表示器1个，
日历功能，
ID（个别没有）。



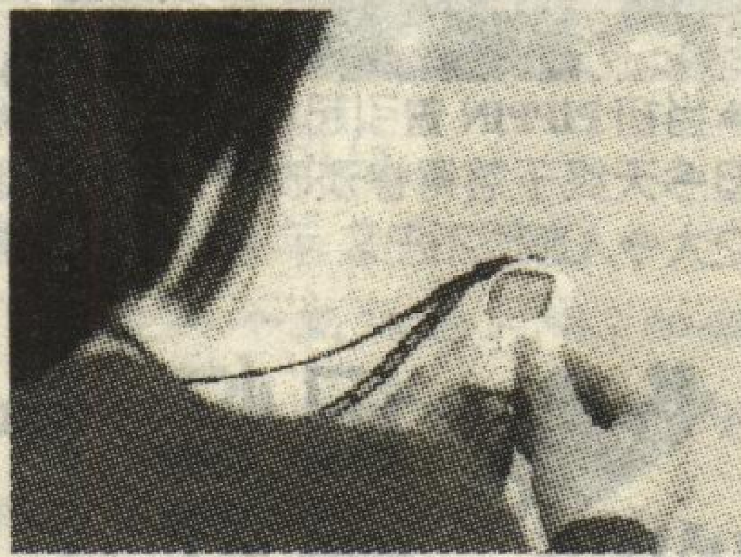
◀与记忆卡大小相当，当然，也可作记忆卡使用。



▲如示，中央部分成两部分，以便插入记忆槽。



▶可以戴在脖子上，不过这条键子与主机分开发售。



▶小小的BODY有5个键，把它实际拿在手中，就可知其小巧。



采访索尼新携带游戏同开发者

以上我们介绍了SCE的新型手掌游戏机（名称未定）。下面我们将对开发者——SCE的冈本伸一进行采访，从中读者可以得到更多的消息。

——首先，请谈一下开发该机种的动机？

冈本：手掌游戏机是很受欢迎的，比如“电子宠物”，GAME BOY等。看到这种发展态势，我们公司也一定要开发，所以SCE研制出了这种手掌机。不过，如果没有特色就不会有好的销路，所以我们采取了和SCE的PS联动的形式。

——毕竟这种游戏机实在是太小了，要是再配置上32位机的处理器……？

冈本：象这样大小的机器，一般作成4位或8位，可是我们的这种手掌机可以自由转换程序，而且可以与PS组合，也就是说制造者赋予了它更多的功能。因为32位机可以使用最新的技术成果，所以工作人员认为使用32位处理器是最为恰当的，虽然看起来似乎有点头重脚轻，不过考虑到这种手掌机以后的发展，让它与PS相辅相承是明智的抉择。

——液晶画面是32×32DOT，它有多大的表现力？

冈本：虽然这么小的机型会很有限，但我相信它还会表现很出色的（笑）。

——是否也象GMAE BOY那样制成液晶的形式呢？

冈本：很遗憾，那样的话就有点太接近电子宠物了。

——它与其它手掌机最大的区别就是可以自由转换程序，那它的结构又怎样呢？

冈本：128千字节的记忆相当于一般记忆卡的15 BLOCK，即这种手掌机的程序可以和记忆卡的数据共用。之所以这么说，是因为这种手掌机的程序和PS的记忆卡的数据是一样的，总之，“可以加入最多15 BLOCK的程序”，只要是在15 BLOCK以内，就可以读入到游戏机中。

——电池怎么办？

冈本：有关电池，还未进入介绍阶段，仍是受主机价格的影响，即使主机便宜，但电池太贵而令消费者望而却步，就有些本末倒置了，所以我们的期望是能以尽量低的价格来争取最多的拥护者。我们正为此不断努力研究着。

——专用软件开发进展如何？

冈本：正在进行，因为硬件的最终形式已终于决定，所以一切都指日可待。

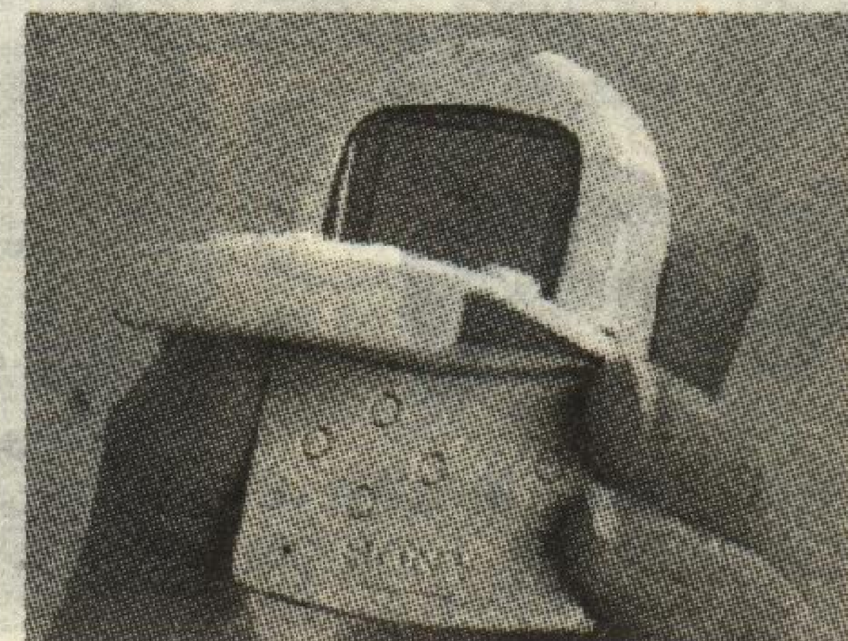


——原来如此。

冈本：但是要是和软件开发者说，他们一定会这样讲：“把画面再制大些，增加按钮”等等，可按他们说的一一描绘，却又成了GAME BOY（笑）。

——最后请问价格……？

冈本：这还未确定，不过，由于这种携带机的最大优点是可和PS联动，所以我们不想定下让大家感到很贵的价格。



◀这就是SCE的新型携带游戏机，大家可以看出它非常小巧精致。

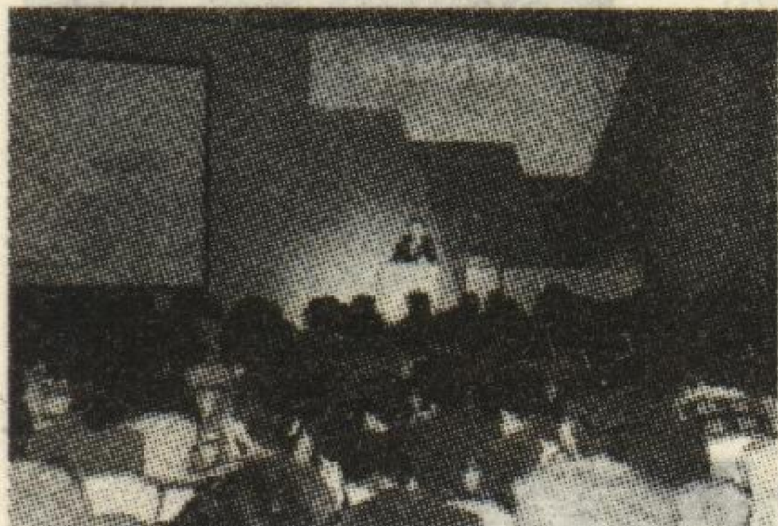


PIPPIN 用户吃惊！BANDAI 从 PIPPIN 事业退出

2月27日，BANDAI 公司宣步公司不再制作 PIPPIN 用软件，同时 PIPPIN 主机也停止生产，也就是说 BANDAI 正式从 PIPPIN 事业中退出！

为什么会有这样的决定呢？这主要是由于 PIPPIN 的销售未能达到原先公司所制定的目标，虽然仍然有不少人在购买 PIPPIN 的主机及对应软件，但毕竟是杯水车薪。

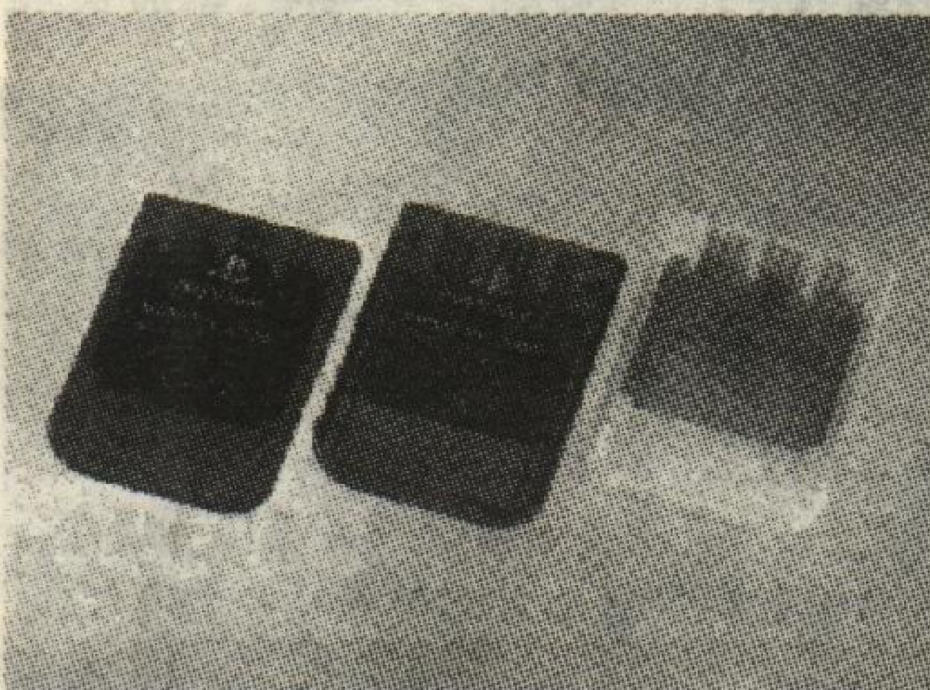
PIPPIN 自 1996 年 3 月开始发售，由于其多媒体终端机的性能引起不少人的注目，至停止生产为止共在日本及海外售出 42000 台。这一成绩不仅令所有拥护者大失所望，也令 BANDAI 失去了继续发展该机种的信心。


▲当初 PIPPIN 曾引起相当大的轰动，但今天终于落得惨淡收场，前后差别之大令人感叹不已。





记忆卡新色登场，震动手柄追加新彩

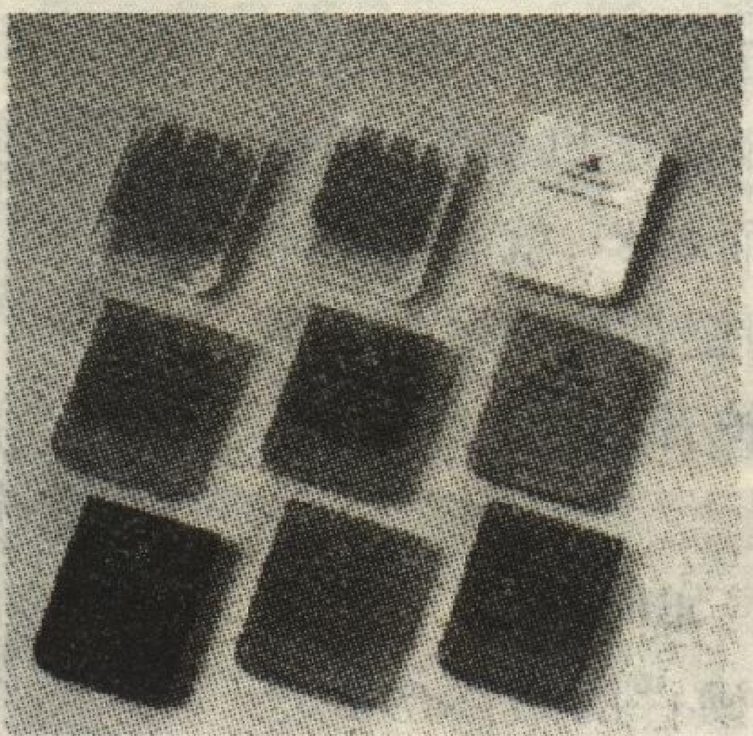

▲虽已售出多色的限定版，不过终归是限定品，销售数量有限。

SCE PS 用记忆卡新色登场，2月26日8色同时发售。不过，这次不是季节限定品，今后仍会继续销售，加上现在新增加的灰色，一共是9种颜色，且价格便宜200日元，仅为1800日元。另外，不仅是记忆卡，震动手柄也被追加新颜色，加上全新的6种色彩，一共是7种颜色，这些新色震动手柄将陆续登场。3月19日会首先推出白色及黑色，其余4色将于4月以后出售，价格仍与现行彩色同样为3300日元。

这在琳琅满目的记忆卡与震动手柄中，你选哪个呢？


▼彩色震动手柄，从上左开始为蓝色、白色、绿色，中左起为透明、灰色，下左起为黑色、墨蓝色。

▼彩色记忆卡，从上左开始为透明、柠檬色、白色，中左起桔红色、品红色、灰色，下左起黑色、天蓝色、深蓝色。





任天堂 64(N64)名作 4800 日元大降价

任天堂发售的 N64 用软件的一部分降价，新价格为 4800 日元，3月2日起发售。



降价软件有《超级马丽奥 64》(适应振动手柄)、《星际火狐 64》、《暴力推土机》、《马丽奥赛车》、《007 黄金眼》等5款，那么，降价理由又是什么呢？

“今年春，全国零售店开展 N64 的促销活动，这是由各店设定自己的计划并开展自己的活动。这是过去名作降价活动的后继活动。”(任天堂宣传部)

可是，降价软件是否会被系列化呢？可是据任天堂方面表示现在还未有系列化的打算。真是遗憾啊，不过这次降价活动绝对是集齐 N64 名作的大好机会。

五个 N64 名作大降价！

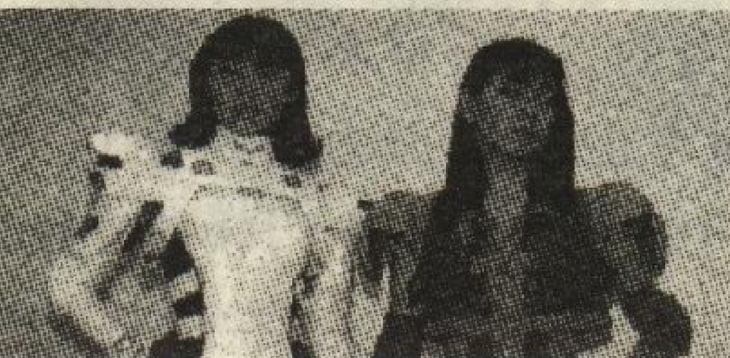




广播节目的主持人制作游戏《いつか,重なりあラ未来へ》发部会

2月28日在都内举行了定于98年冬 SME 发售的 PS 用软件“ヴェクトライダーズ系列”之《いつか，重なりあラ未来へ》的制作发部会。

这个游戏是以公元 2048 年的地球为舞台进行战斗，此外还加入了恋爱 SLG 的要素。该作集 SME、文化放送、セントラルミュージック社的制作特技于一身，由于发部会对参加者无限制，所以聚集了很多人。





日本热门GAME排行榜 TOP10

98年4月20日发布

以销售量为准

这个月又是PS的时代，它的作品中有9款均打入TOP 10；GB终于让位，给了次世代一个面子；N64毕竟作品太少，本月榜上无名；SS自上月下野后本月重登TOP 10，虽说只有一款，且敬陪末座。

铁拳3 第1位



PS 厂商：NAMCO
类型：对战ACT
发售日：1998年3月26日

玩家期待已久的大作终于登场了，其格斗感觉超乎想象，不可不玩！

寄生魔种 第2位



PS 厂商：SQUARE
类型：RPG
发售日：1998年3月29日

又一款RPG大作，富于魅力的人物设定和扑朔迷离的情节是近期难得的佳作。

GT赛车 第3位



PS 厂商：SCE
类型：RAC
发售日：1997年12月23日

《GT赛车》以它独到的魅力稳守排行榜第3位，相信玩家都很喜欢这款大作吧！

异度装甲 第4位



PS 厂商：SQUARE
类型：RPG
发售日：1998年2月11日

看到本刊的攻略后，相信大家都已爆机了吧，怎么样，你的感觉如何呢？

生化危机2 第5位



PS 厂商：CAPCOM
类型：AVG
发售日：1998年1月29日

这是一款期待值很高的游戏，其质量不负众望，不知何时才能玩到它的下一作。

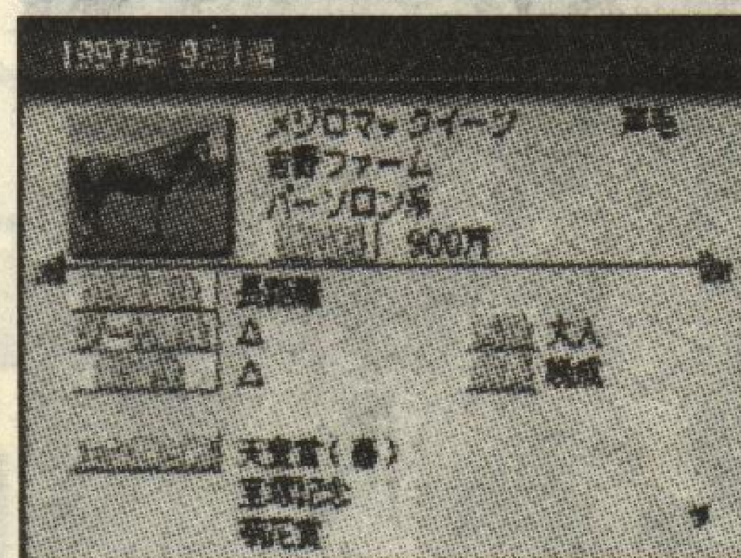
天诛 第6位



PS 厂商：SME
类型：ACT
发售日：1998年2月26日

展现了神秘的忍者执行任务的全过程，带有明显的日本民族特色，操作性良好。

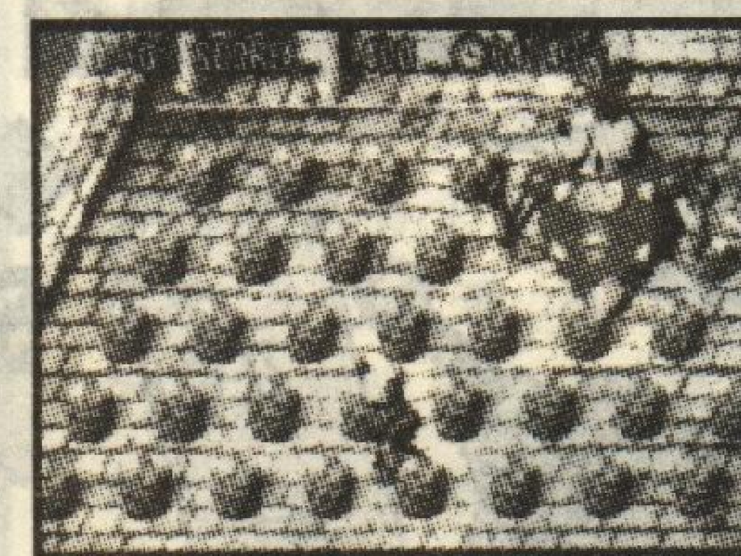
纯种马王3 第7位



PS 厂商：光荣
类型：SLG
发售日：1998年2月26日

你是一个爱马的人吗？如果你要培养一匹理想中的赛马，可以试试这款游戏。

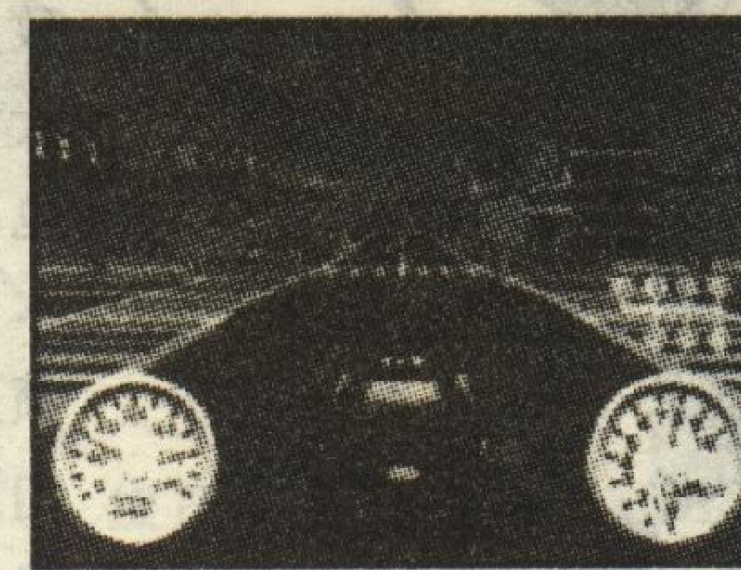
炸弹人世界 第8位



PS 厂商：HUDSON
类型：ACT
发售日：1998年1月29日

依然保持在前10名内，以其优秀的娱乐性获得大多数玩家的拥护。

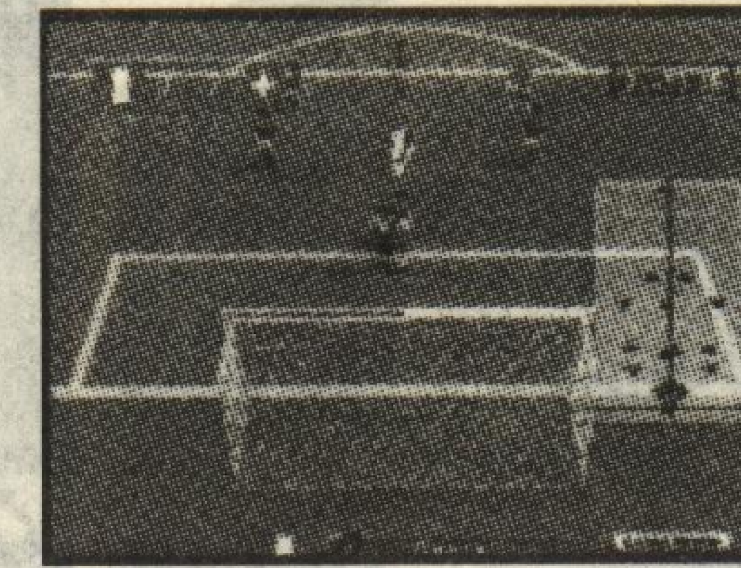
Q版赛车3 第9位



PS 厂商：TAKARA
类型：RAC
发售日：1998年2月19日

有别于其它赛车游戏，可爱的车型和周边布景，引你进入一个幻想中的赛车世界。

世嘉世界杯足球'98 第10位



SS 厂商：SEGA
类型：SPT
发售日：1998年3月5日

SEGA SATURN本年度的足球大作，保持了3D回旋式系统，立体感很好。



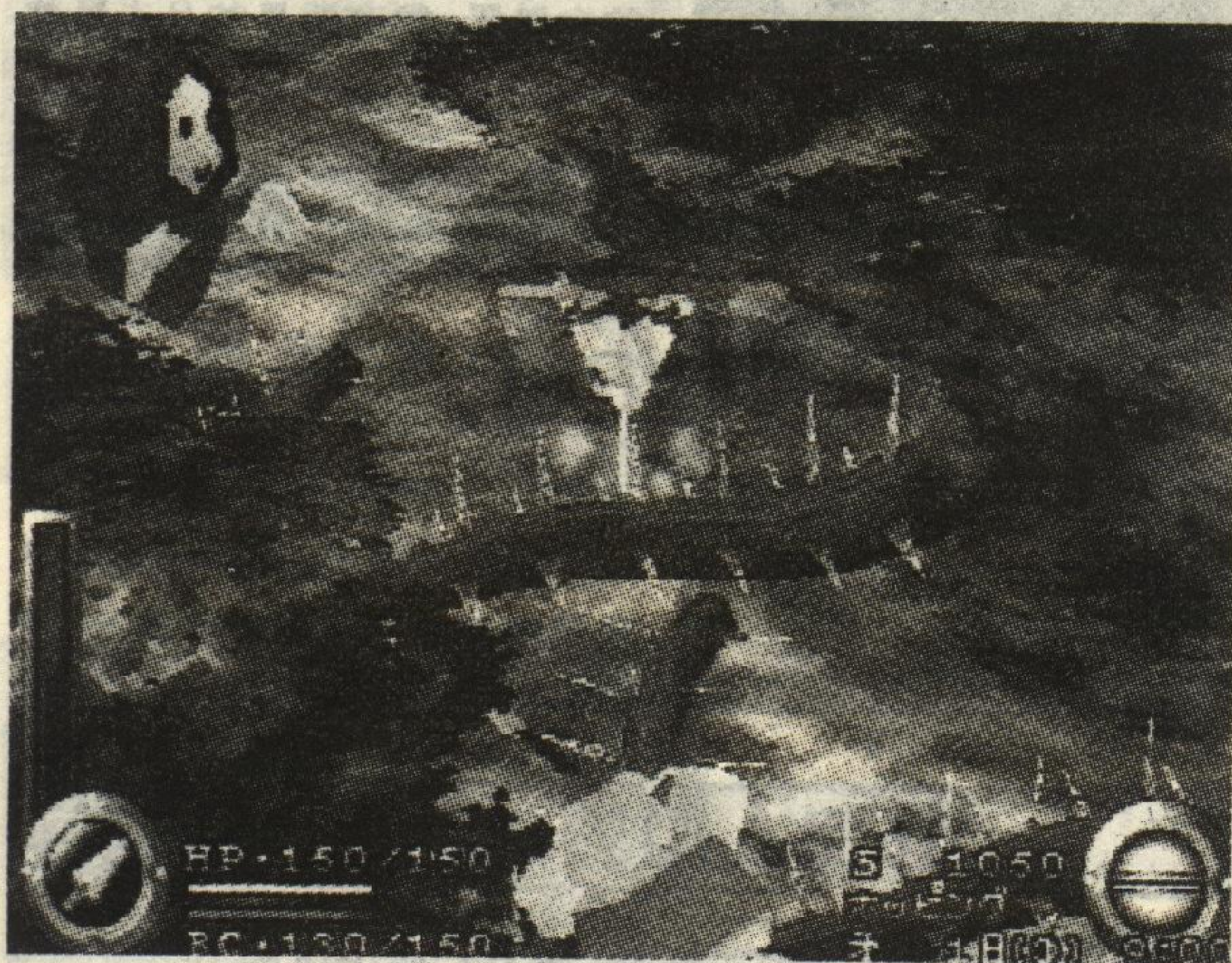
武藏传

PS NEW

厂商:SQUARE
类型:A·RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年夏

责编/E·T

充分显示着SQUARE风格的动作RPG



充满着SQUARE风格与魅力的新游戏《BRAVE FENCER武藏传》与大家见面啦!游戏的副标题带有"勇敢的剑士"的意味。SQUARE在经历了几款大作续篇的制作后(FF与SAGA)终于逐渐开始为PS制作原创游戏,在暑假到来之前《寄生魔种》、《双界仪》、《武藏传》便成了全面占有市场的三部曲(结稿时《寄生魔种》已发售)。这款追求彻底的动作感的A·RPG把大家带入了一个充满乐趣的世界。

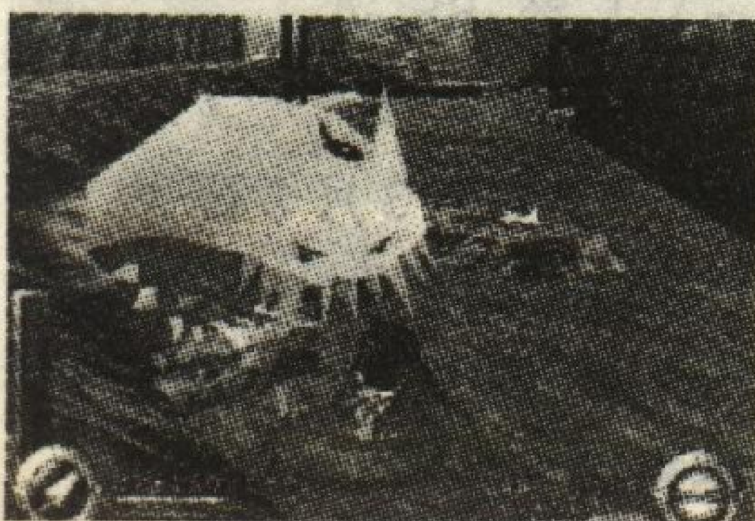
在游戏的世界中只要是主角能够去的地方那么他的各种动作都会派上用场,因此可以说此游戏带有A·RPG的王者之风(与撒尔达相比怎么样呢?)。SQUARE很早在A·RPG领域就会惊人的表现,在SFC时代其制作的"圣剑传说"系列就给人以莫大的震撼,而前线任务外传《枪之危机》除了有精美的画面外对动作的要求也是很高的。这次《武藏传》的出现又会使该公司A·RPG的制作水平达到一个前所未有的新高度。

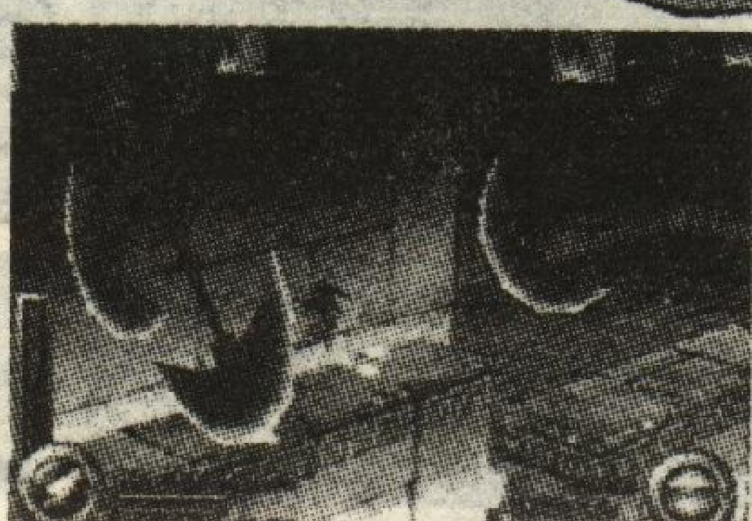
武藏

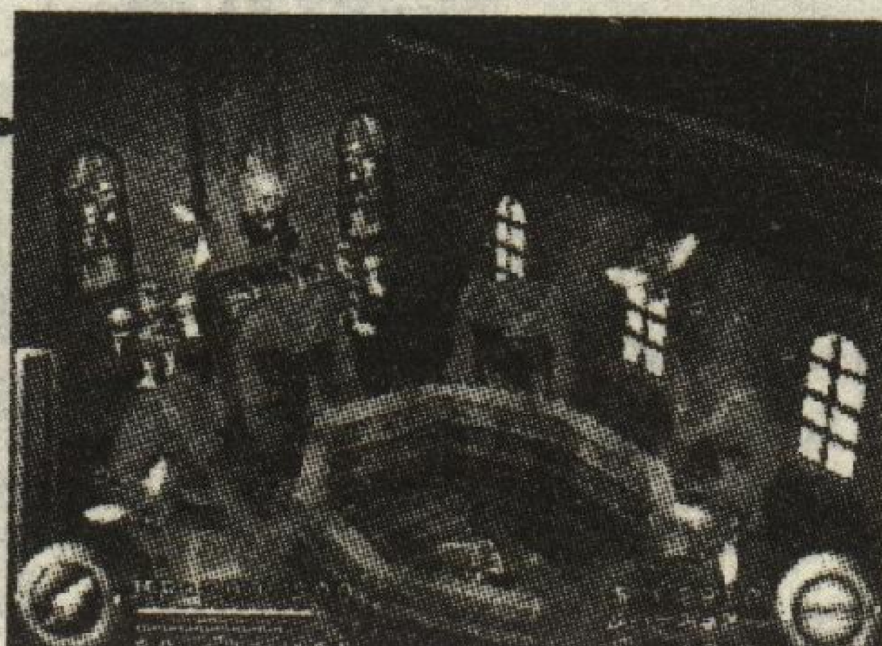
➡这便是『武藏传』的主人公武藏,从外表上看是个十分精干的少年,但本身的剑技却是超一流的,双手使着两把性能截然不同的长刀,可以将任何敌人击倒,这便是武藏的『二刀流』。

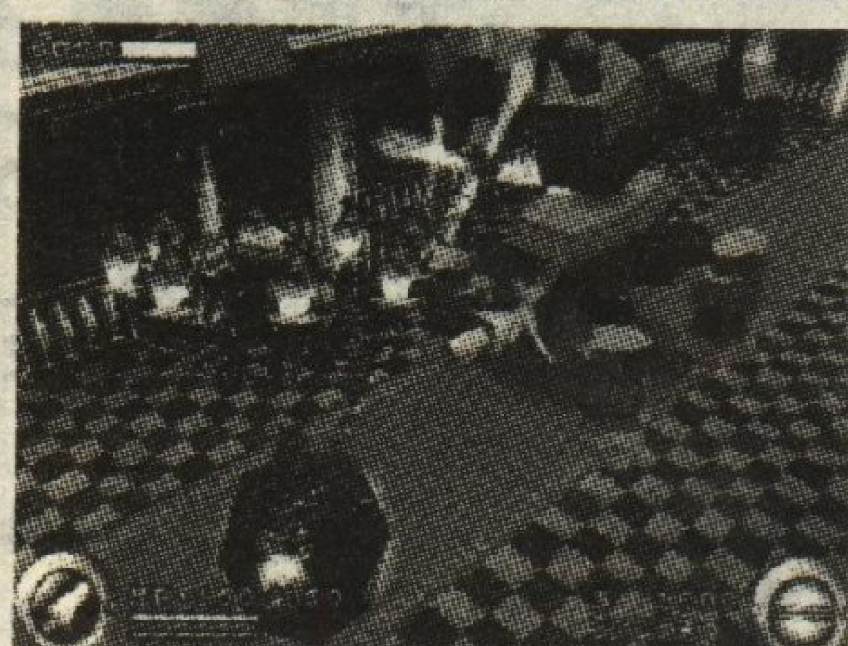
《武藏传》会成为一个全新的系列吗?

与敌人爽快战斗是《武藏传》最突出的特点,在不同的版面中各异的地形效果便会有形态各异的敌人出现,前面说过游戏中地形、陷井、敌人之三者浑然一体,无论你忽略了哪一点都是不行的,在你与敌人交手时地形与陷井也在不断地变化着,看来同时照顾这两点对大家来说却是一个不小的考验,但也不用那么耽心,因为我们的主角本身具极具高超的本领,而这些本领通常表现在各种动作上,因此我们对主角各种动作技巧的掌握就成了首要任务,当然主角也会有极为复杂的动,作你能掌握吗?



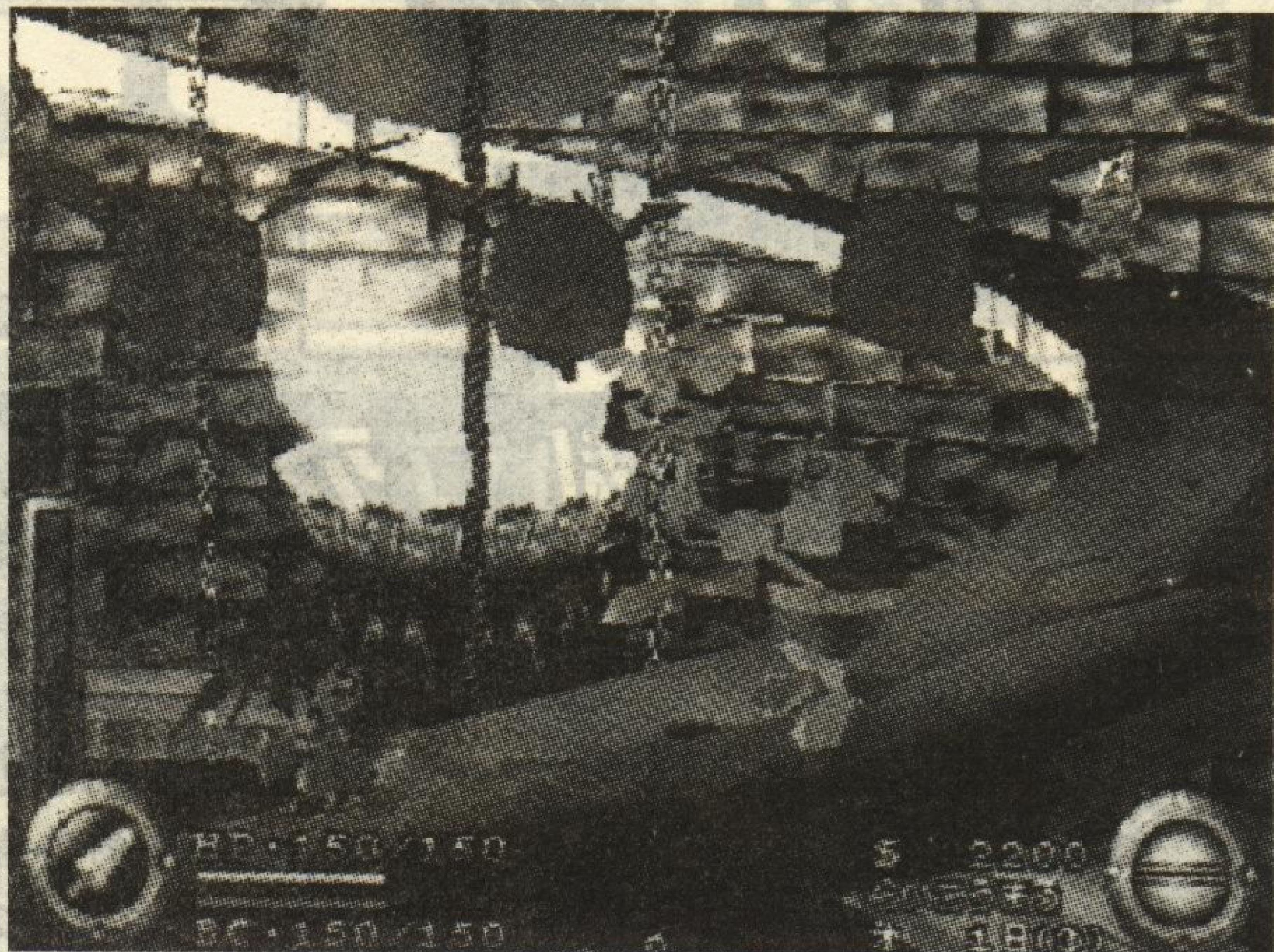






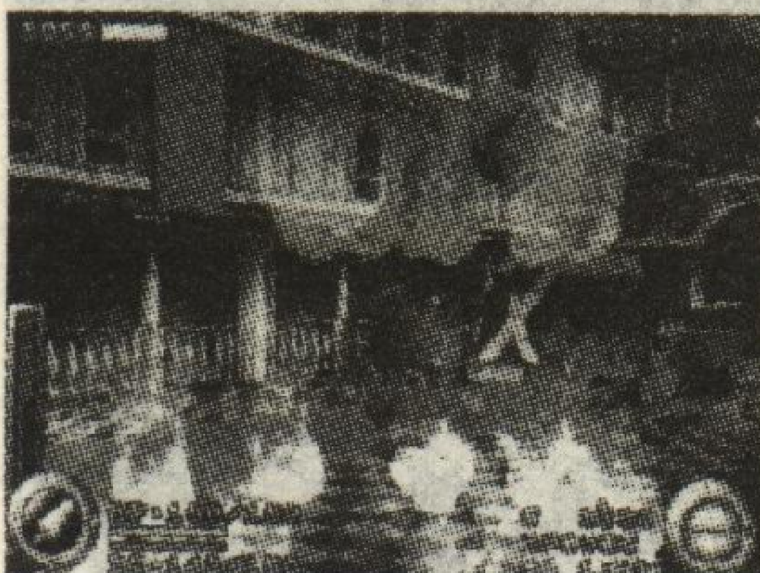
连续的动作便是「武藏传」的魅力所在

《武藏传》中人物的动作具有极快的速度，除主角之外敌人的动作之迅捷也是令人惊异的，在游戏中你会有敌人一波未灭一波又至的感觉，在这么高速而紧张的战斗只要你稍不留意就会 GAME OVER。因此在我们进行游戏中不停地与敌作战并不是唯一的方法，在必要时逃跑也是救命的重要手段。虽然我们可以熟练掌握战斗与逃跑的时机，但事情却并不那么简单，游戏中的各样地形与陷井会给玩者增加不少麻烦，比如虽然你可以逃避大群敌人的追赶，但也可以因过度的紧张落入前面的陷井内，因此该游戏就要求玩者即有敏捷的动作又要有极端冷静的头脑，这二者缺一不可，而这一点便是《武藏传》最为吸引人的地方。



《武藏传》会成为一个全新的系列吗？

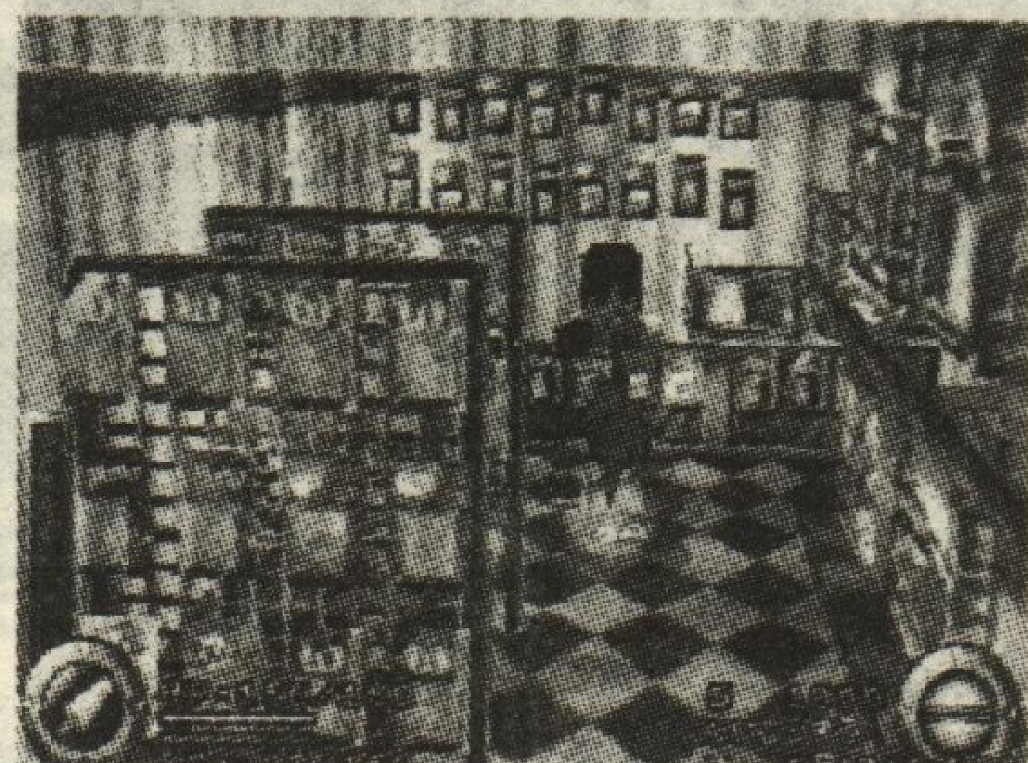






从目前公布的游戏资料来看《武藏传》是一款全新制作的游戏，此游戏无论从系统上还是画面上都与 SQUARE 以往的风格有截然的不同，虽然有人说它是以“圣剑传说”系列为蓝本制作的，但是却与“圣剑系列”完全不同，因此我们可以说《武藏传》是 SQUARE 奉献给大家的一款全新的游戏。它是否能成为一个新系列的开端，现在还言之过早，如果这个游戏能获得巨大的社会及商业效益，那么这个游戏的续篇也就会不断与玩家见面。





动作游戏最有趣的地方便是与敌人的 BOSS 级角色作战，《武藏传》中会有很多富有个性的 BOSS 角色出现，有的敌人有强力一击的恐怖，有的敌人会自由地操作地域般的火焰，有的可以会向忍者一样有着极快的动作……对于这些敌人的挑战，你能应付自如吗？

《武藏传》的主人公武藏虽然是一位日本少年，但游戏舞台却并不局限于日本，在大多数的地方会出现具有欧洲风格的建筑出现，这些建筑也已融入到游戏的村庄与城镇中，不可思议的是在商店中会出售极为现代感的物品，这与村镇的风格截然不同，这也是此游戏的魅力之一。虽然游戏中更多地展现的是中世纪欧洲的风情，但却是个无国别的世界，我们的主角武藏便要有这个世界开始他的冒险。

但愿这是一个新系列的美好开端！



私立公平学园

PS NEW

责编/E·T

- 厂商:CAPCOM
- 类型:对战 ACT
- 媒体:CD-ROM
- 发售日:98年7月

“私立公平学园”在PS开校



我们自己的学园!



在大型机中十分受欢迎的3D对战游戏《私立公平学园》没想到这么快就移植给了PS!!不知大家对CAPCOM的对战游戏有没有一种看法,那就是3D游戏PS的移植度高,而2D对战游戏对SS的移植度高,由其中2D游戏,前不久发售的SS版,“X-MEN.VS.SF”的移植度达到百分之一百(也有说百分之一百二十),让人感觉到SS是为了移植CAPCOM的2D对战游戏而开发的,而PS版同类型却有失水准,但在3D领域,PS的制作效果确实高出SS一筹。这回的PS版《私立公平学园》除了全部移植街机版外还加入了一些原创模式。

游戏最大的特征是以学园为战斗舞台,以学生与教师混合成为此游戏吸引人的地方。玩者要在同校的成员中选出两人组成队伍,两名角色的选择是不能跨越校别的可能。而玩家的任务便是阻止“公平学园”的野心,游戏的版面由于5~8关组成,随着选择角色的不同故事的展开也会发生变化。



由我们自己来守护!



199×年,日本被奇妙的连续事件所困扰着,在全国各地的高校中不断发生被袭击的事件,学员们不是被打伤便是被抓走,鉴于此种犯罪行为,国家有机构以及警备体制认为这是对他们嘲笑,对于事件的疑问有很多说法流传着,有的说是文部省警察的阴谋,也有的说是外国势力的侵入,对于种种猜测日本政府决定开始调查该事件,但是由于警备体制的不完善以及警备人员腐"败的作风使得调查工作几乎没有什么进展。此时,一些精通武技的高校学员们发出了“我们自己的学校,由我们自己来守护”的口号,那么整个事件的幕后主使到底有什么目的呢?学员们无谋的挑战会取得胜利吗?以日本高校为舞台、20世纪最后的战斗开始了……

学园中的最大战斗就要开始了!!







在长野的山奥超能力学校“公平学园”设立了,设立者便是忌野家的第三十五代头领忌野雷藏。忌野家表面上在社会以高身份与人交流,但背后却是黑社会研究学术及杀人的一族,由于雷藏一手创立了忌野家独有的教育方法,其目的是将现代日本堕落的社会体制完全改变。与雷藏的预想一样学校培育了许多优秀的学员,在这些学员中取得最高成绩的“雹”被雷藏认为是学员中的继承人,但“雹”的真正身份确是忌野一族的私生子,目的是令“暗杀集团复活”以及“用恐怖及暴力支配日本”。在雷藏去海外视察的过程中,雹将各学校头脑、体力具优的学员集中并一齐洗脑,使之成员学校的军队。归国后的雷藏对此十分绝望,并且也被雹进行洗脑。之后,雹告诉雷藏的家人雷藏已死,虽然事件顺理成章,使人不得不相信,但是雷藏的独子一文字伐对此却抱有疑点,因而也成为了雹的追杀目标……

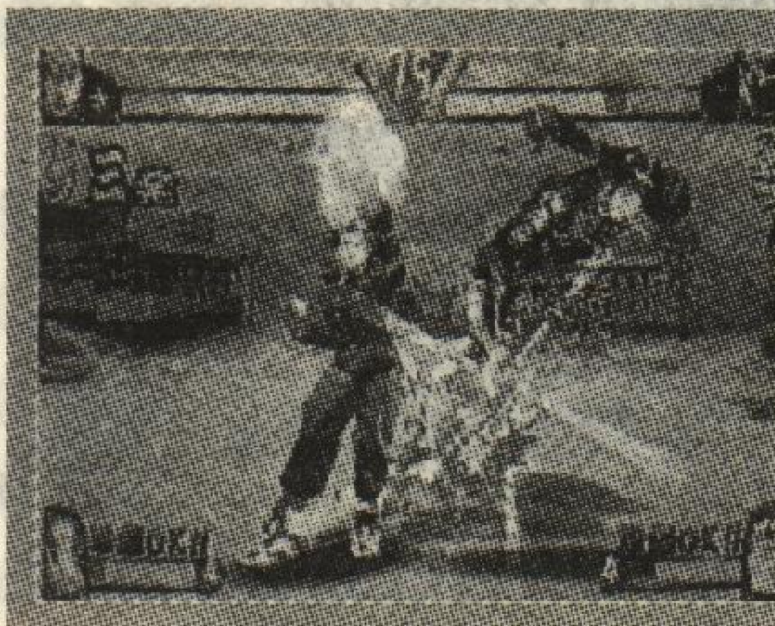


第一話
手がかりを持つ者
於 太陽学園高等部屋上

青春 热血 友情 胜利 充满着豪快、奔放的战斗系统

画面下的根性槽在攻击、防御时都会不断积蓄，最初根性槽只有3级，但最高可以积攒到9级，当我们进行消费根性槽的攻击时便会出现强力的伤害效果。

PS版将街机所拥有的系统全部移植过来，这使得没有机会玩到街机的玩家，可以在家中享受到街机的感觉。



简单地使出痛快的连续技

热血 COMBO

这是与《恶魔战士》一样的连击系统，当我以用特定的按键顺序来进攻时便会出现热血COMBO的效果，其基本定律是弱→弱→强→指令攻击→必杀技，当然也可以略为弱→强→必杀技，这些都统称热血COMBO。这样的组合通常可对敌人造成很大的打击，但所要的技术又是极高的，如成功的话多段攻的攻击便会出现，这种技巧通常是在根性槽数量减少时使用。

精彩华丽的空中连续技

空中爆弹



超级跳跃

空中爆弹是以空中连续追打而形成的效果，首先在地上攻击敌人令其浮空，这时要以极准确的动作进行超级跳跃，这时便会形成空中追打的必要条件，在空中你可以追用特定的技巧来击打对手。令敌人浮空的方法是十字键↘+强拳或十字键↘+强脚(也有两种方法同时使用的角色)，当敌人浮空后再按十字键的↑便会形成超跳，之后以热血COMBO进行空中追打便形成了空中爆弹。

热血 COMBO

当战斗时角色停止攻击可以将另外一名助手呼出，并且对敌人进行攻击！！这就是爱与友情的合力攻击，攻击的种类以助手角色的不同而改变，可以对敌进行也可以进行回复，其操作指令为弱拳+弱腿或强拳+强腿，并且要消费一定的根性气力槽，当发动友情技的瞬间会出现"友情"的文字，这会为角色创造出很长的无敌时间，此时便可尽情地使用各种组合技。







友情合体技出现

一起使出友情攻击与不同的角色



友情！



爆发！

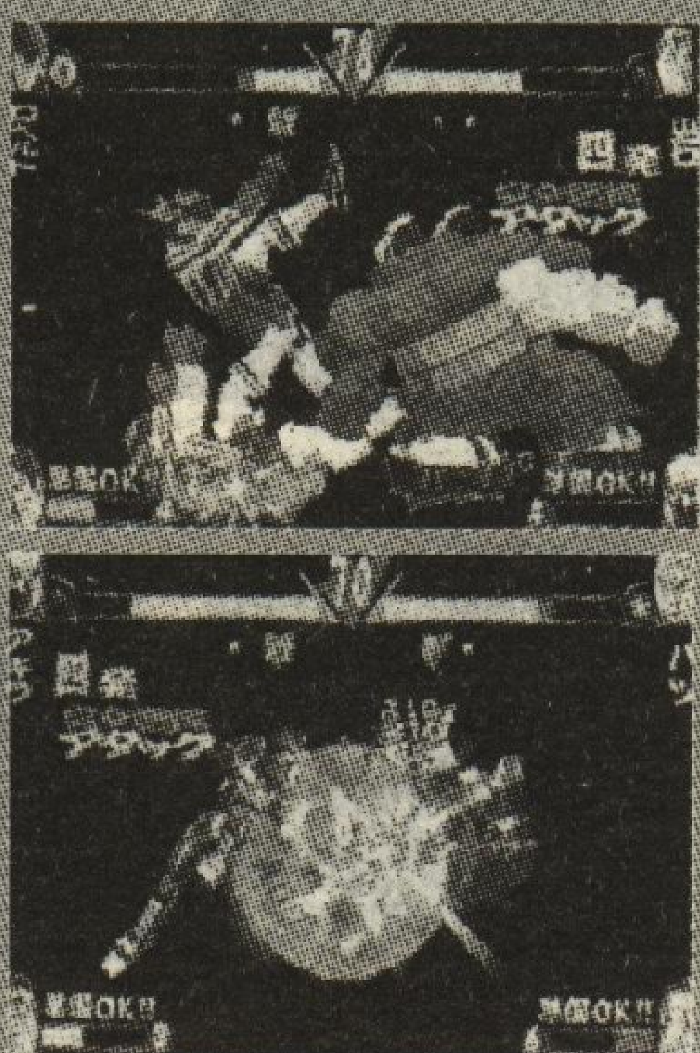
↑➡由于选择角色的不同，其合体技的性质也不一样。

⬇当你友情合体技结果对手时，便会出现下图中的画面。a



完全燃烧 ATTACK

这便是CAPCOM的"SFZ"系列中出现的SUPER COMBO技。各角色所拥有的ATTACK经过特定的指令输入后便会形成完全燃烧ATTACK，这也可称之为超必杀技，并且要消费一定的根性气力槽，在发动时会形成一定的无敌时间，这与"SF"系列的超杀是完全相同，虽然是3D对战游戏，但却抹不掉CAPCOM那出众的操作感。



根性 COUNTER

在敌人攻击时如能防御住便会为根性COUNTER造成条件，这种技巧是从"SFZ"的反击技十分类似，玩者只要利用十字键对不同空间的打击做出反应就行了，当成功后敌人的进行便会瓦解，随之而来的便是利用组合技反击的机会。当然这也需要一定的熟练过程。而根性气力槽是不消费的。



FIFA Road to WORLD CUP ロード・トゥ・ワールドカップ 98

FIFA WORLD CUP 98

PS NEW

厂商:E.A
类型:SPT
媒体:CD-ROM
发售日:98年5月

责编/E·T

沿着通向世界杯的轨迹前进!!

为了配合6月开始的98'世界杯大会,FIFA(国际足联)与JFA(日本足球办会)认可的足球——FIFA98登场了。由于在这之前PC的玩家们已经享受到了这个游戏的精彩,并且PC还支持网络对战,对于不熟悉键盘的玩家还可以利用手柄来玩这个游戏,不过无论PC版的画面多么精彩,PC手柄多么昂贵,它都不可能取代家用游戏机那无以伦比的操作感,而这一点也是PC游戏在不断改进的地方之一。

该游戏最大的乐趣便是可以进行予选赛,在予选赛中当获胜的一方取得了进级的名次后便可进入下一轮的比赛,当你取得了进军法国的通行证后,便可与各国的球队进行最后的较量,游戏所有登场的球员都以实名出现(因此要得到足协的认可),玩者要在这次大会中通过严酷的淘汰赛再看看最后谁能夺得世界杯。

ワールドカップ98公認!!

上届的世界杯冠军 足球强国巴西队登场

←在本游戏中你可以使用许多世界上著名的球队来一同角逐世界杯。

日本 VS 尼泊尔

在游戏中各国选手奋战世界杯的模式,还加入了在11个国家中进行的"连盟杯"模式,在这个模式中有巴西、意大利、英格兰、德国等足球强国,当然亚洲也有足球入选此模式,当然选手名与队名与现实中一样,在比赛的日程上完全模拟了连盟杯的赛制,在比赛之外还有一个乐趣,那就是你能否认识游戏中出现的选手是谁呢?如果真是能全部认出,那你简直就是太……

←在联盟赛中你可以选择世界上许多著名的俱乐部队。

以上图中的几支球队你认识吗?



充满了世界杯气氛的五个要点



为了夺取世界杯入场卷，亚洲的诸国在去年进行了几场“你死我活”的比赛，虽然我国的球队仍然未能实现多年的愿望，但不断进取的精神会成为我国球队事业的动力，将来也一定会冲入世界杯决赛圈的。相比之下日本队算是比较幸运了，他们取得决赛资格后都兴奋异常，在这个游戏中这些场面也会再现，当然也可以由玩家改变“历史”，不过游戏最大的乐趣却是百分之一百地再现各国争取世界杯的气氛。

1 目标是通过予选试合达到进级

在游戏中首先你要挑选一支喜欢的队伍进行予选赛，由于此时的比赛关系到是否能进入下一轮预赛，因此各队都会全力以付，在比赛后积分高的球队会进入下一轮比赛，而其它队员有的要以不同的方法来争取另一个名额，有的则要被淘汰出局。因此，在这时一定要尽量争取高的名次。因为，虽不会被球队之间的“猫腻”玩掉（CPU比较公证），但如有不慎可能会在算小分时失去进级的资格，所以要在夺取高名次的同时还要争取多进球，这样才能拥有进级的资本。





⬆作为进入决赛的条件，一定要在预赛在取得高名次。

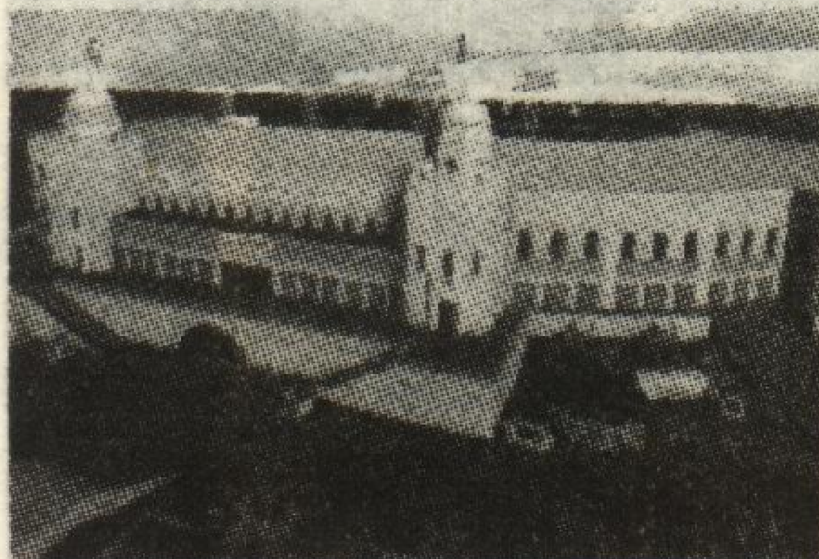


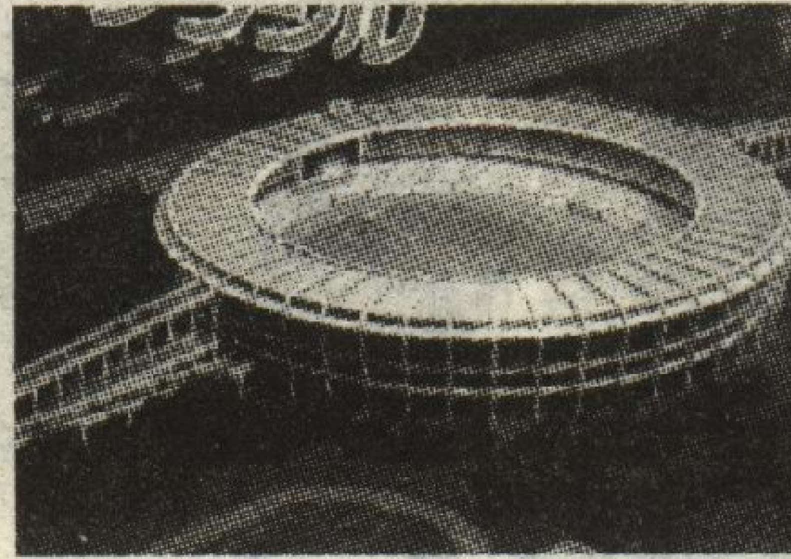
⬅不要放过任何进球的机会。

2 在全部16个场馆中热战

在比赛中使用的场地全部都是现实中知名的场地，这其中包括了日本在内的16场球，当然足球圣地巴西的球场也被收录在内，另外做为现代足球始祖的英格兰也会有她的球场出现。



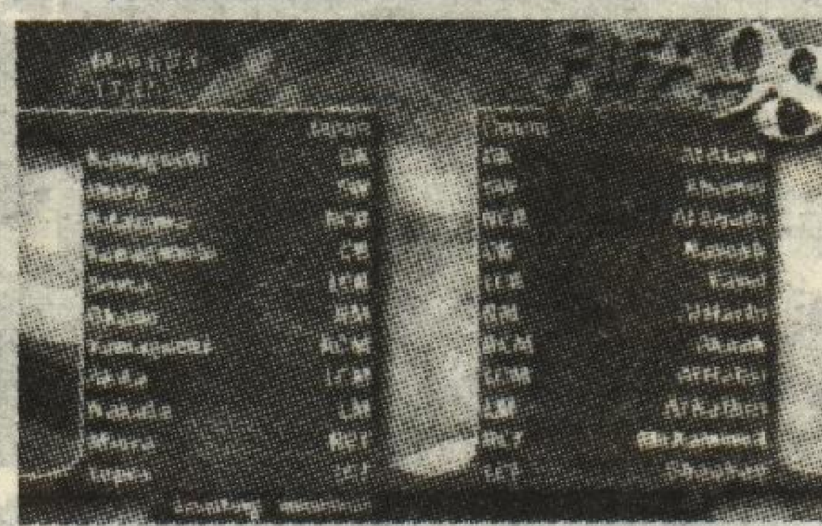




3 172个国家的选手以实名登场

在出现的全部选手中有世界级的球星：巴西的罗那尔多、罗马里奥。还有亚洲赛区韩国、伊朗、日本等国的著名选手，全部选手超过了4500名，这可能是足球游戏史上出现人数最多的一款了，这么多的人物全部以真实姓名出现，看来E.A的实力与制作精神确实令人佩服，这一点可能连制作“实况”系列而闻名的KONAMI都要甘拜下风。这么多的球员如想全部认识是不可能，但有一些我们熟悉的球星则是可以轻易地发现。





4 自由地对队伍进行设定

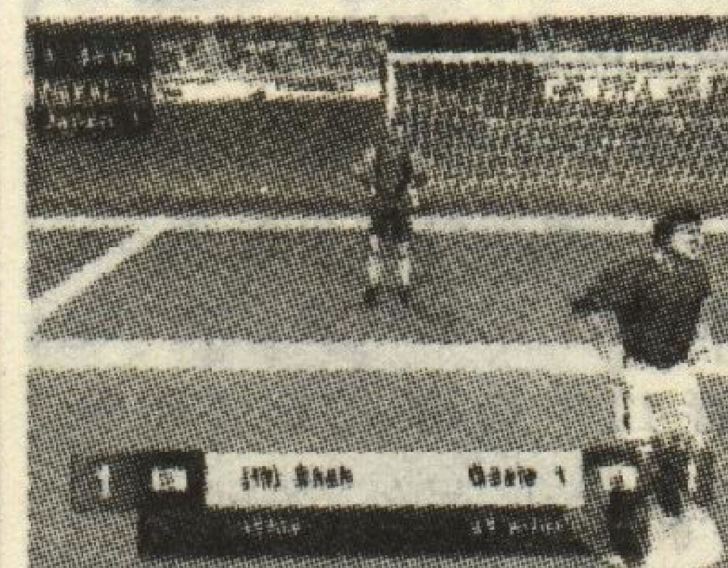
在游戏中你可以自由地对球队的各种指数进行设定，并且挑选出自己喜欢的球队，在作战时你要利用自己能够熟练掌握的队形。另外在进行任意球（FK）、角球（CK），与点球（PK）时能力高的球员再加上你熟练的动作肯定是得分的重要手段。如最后还有点球大战，那么在人员调配上也要有好的选择。





5 感情丰富的队员们

此回E.A可以说十分注重球员的感情描绘，在进球后队员们大喜，与失球后队员的大悲都刻画得十分生动。另外，当你将球踢入自家球门时队员的疽丧心情也被生动地描绘出来，这使得我们玩时会加大对游戏的亲切感。



⬆球员的喜怒哀乐都被表现出来。



DOUBLE EDGE BOUNTY SWORD【ダブルエッジ】バウンティソード・ダブルエッジ

赏金猎手 2

PS NEW

厂商:PIONEER
类型:S·RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年夏

责编/E·T

与对手们争夺12枚指轮

不知大家是否还记得这个游戏,在这之前此游戏共有两个版本,一个是SFC版,另一个便是PS版的"Ⅰ"代,当时PS版的故事设定为三部,而这次的《赏金猎手 DOUBLE EDGE》便是这三部曲中的第二部。虽然游戏在系统上有些难掌握,但对于经历了众多PC即时战略游戏的玩家来说。掌握她应该是很容易的事情了。不过如果还是第一次接触此类游戏那么在掌握上确实有些困难。此游戏的战斗便是在PC中大为推崇即时系统,由于真实时间制的采用使得SLG游戏在战略思想上有了质的变化,该游戏的目的便是从"钢铁之岛"中探索出沉睡了很长时间的12枚指轮。在这里厂家为玩者设计了两个主角,玩家如选择了其中一位那么另外一位便会成为你的对手,也就是说在进行游戏的同时,那位对手的冒险也会有游戏的里侧进行着,而与这位对手的相遇也几乎是随机出现的,由于不知会发生何事,因此还是要提早做好必要的准备。







←↑在故事序盘时要特别注意情报的收集,另外道具的购买也是必要的。

STORY

10年前,谜之岛在艾乌罗比亚公海上出现,该岛被一种用当时的任何科技手法都不能解明的钢铁所包围,岛上也有着火山、冰河等严酷的地形,并且还有防御人侵者的战斗机器人,由于艾乌罗比亚各国都想最先探明岛的奥秘便不断地向"钢铁之岛"派出侦略小队,使得该岛呈紧张的军事状态。一日,在岛上发现了超越人们理解能力的12枚传说指轮,这些指轮都被付予了"神之力"。围绕着12枚指轮,罗姆鲁斯的少尉肯与美丽的莎拉开始了这次探索行动,另外,各国也为了能抢先得到指轮而投入了精锐的部队,一场指轮争夺战由此展开了它的序幕。



肯

罗姆鲁斯共和国军特务机关所属的少尉,16岁的他便成为有史以来最年轻的将校,由于他继承了骑士的血统便得到了"黑骑士"的称号。他的剑技在共和国中无人出其左右,同时他也拥有适应现代战争的诸多技巧,是个十足的野心家。



莎拉

是群岛国家冯鲁哥尔联邦的住民,今年29岁。本人实际上是继承了代代相传的"光之剑"的后裔,并且与邻岛领主的儿子结婚。但是,新婚一个月后丈夫便被召集了前线,在一次空战丈夫不幸阵亡。有着"圣骑士"称的莎拉其剑技与时代有着很大的差异。



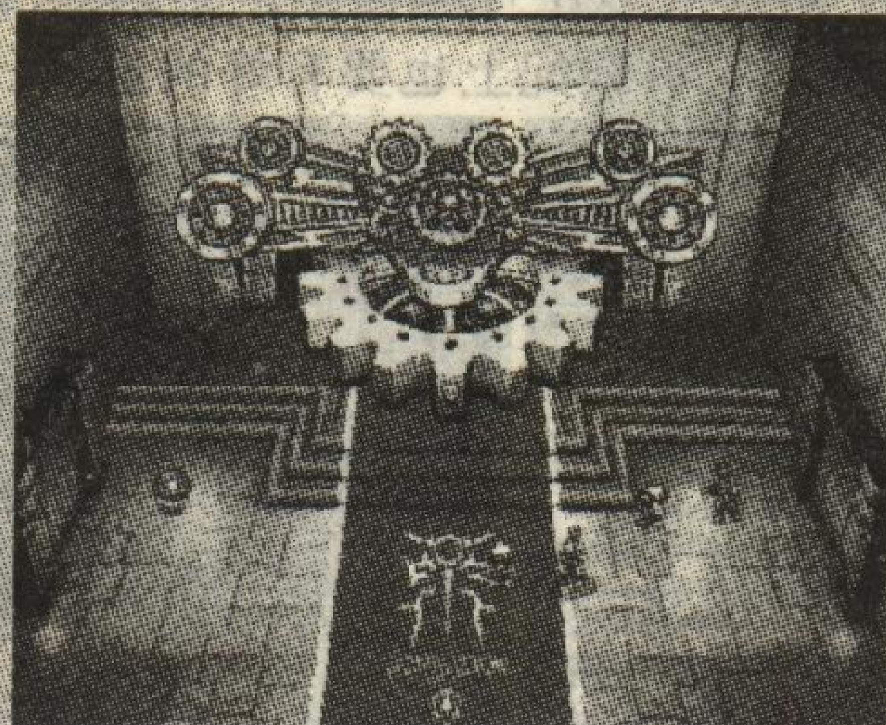
伊克西昂

罗姆鲁斯共和军特务机关的大尉,19岁,在斯拉姆街与肯一同长大,是肯心中唯一的亲友,但同时也是一位有力的竞争对手,他们共同受任于共和国。



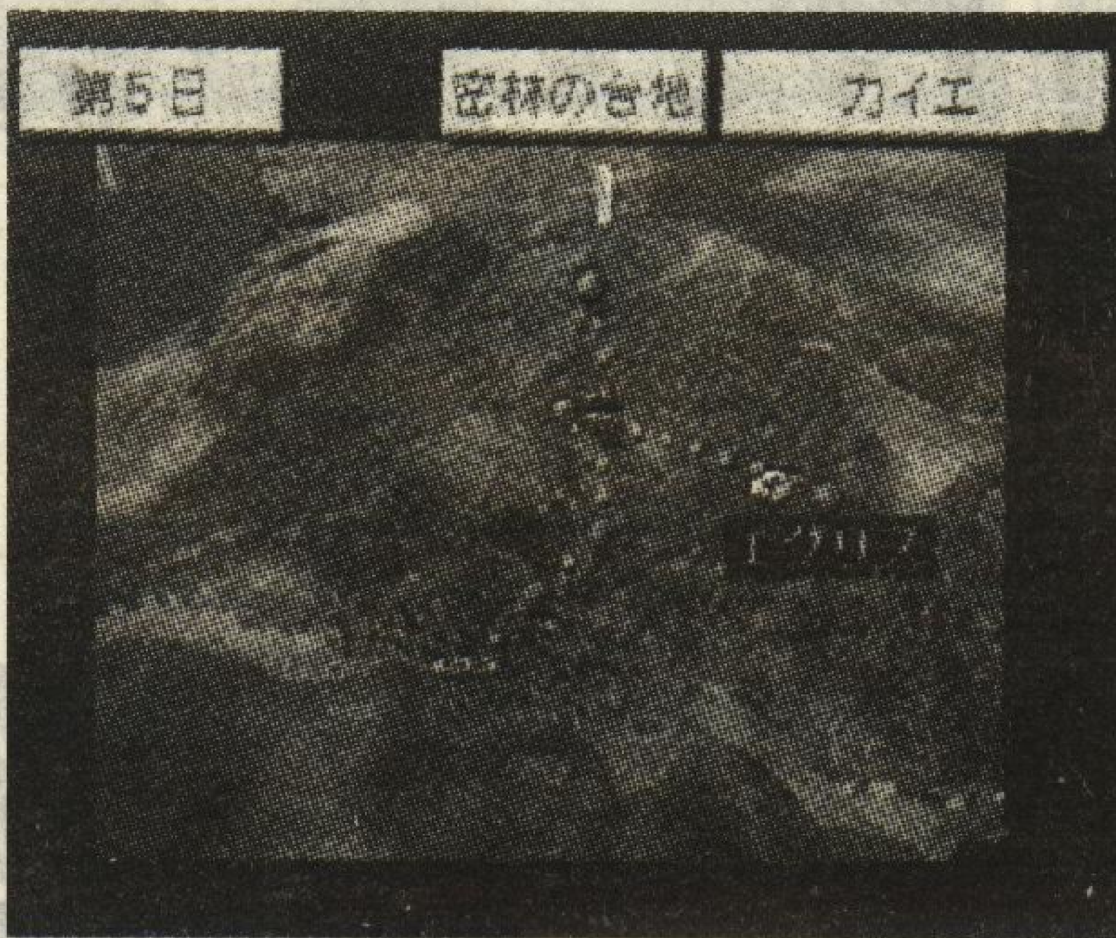
迪亚娜

是一位执着地追求赏金的"赏金猎手",今年22岁。本人的枪技可谓是绝对地一流,也正是因为于此,她不断地被各国的军队所雇佣。但此回不知为何却担任了莎拉的护卫工作。



有关游戏系统的要点

游戏在战斗开始时便要对行动进行各种设定，战斗也是没有间断的真实时间战斗制，这个系统从该系列的诞生一直沿用至今。但此回却追加了一些新的要素。对于这种战斗系统相信有不少玩家不是很适应，最让人感到困惑的是电脑的 AI 设定，记得前作中我方的部队随时都会被某些建筑阻拦住，更由于其 3D 的战场使我连"失踪"的战友都找不到，虽然这是目前即时战略游戏的通病，但也同时希望厂商将 CPU 的 AI 设定得完善一些。

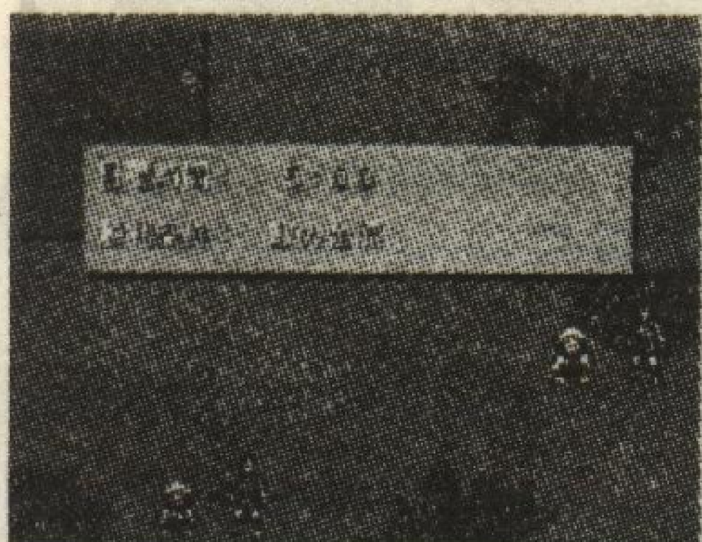




即时战斗的 TIME ATTACK

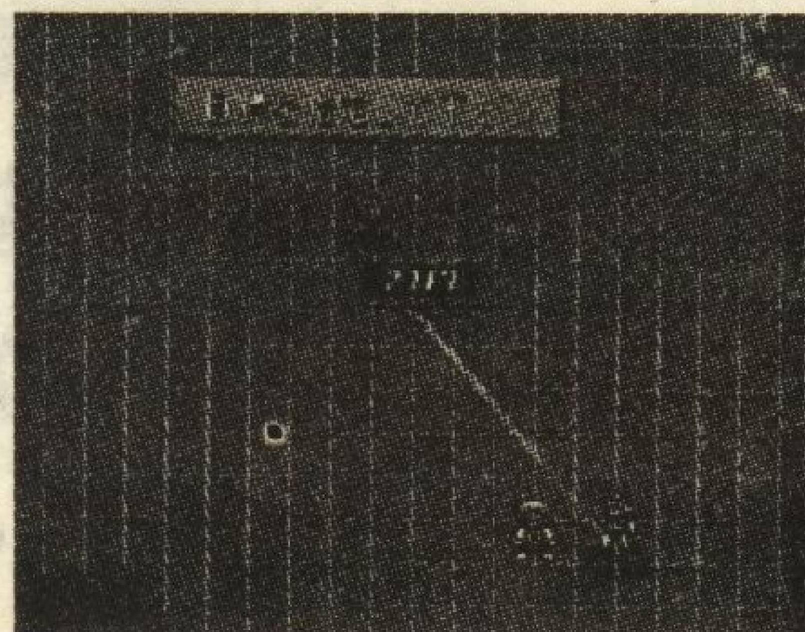
在战斗中会有一种作战机器人出现，这种机器会以不同的身份出现在各国的军队中，而它也是左右战斗胜败的一枚重要棋子，如能很好地利用便可轻松地取得战斗的主动权。

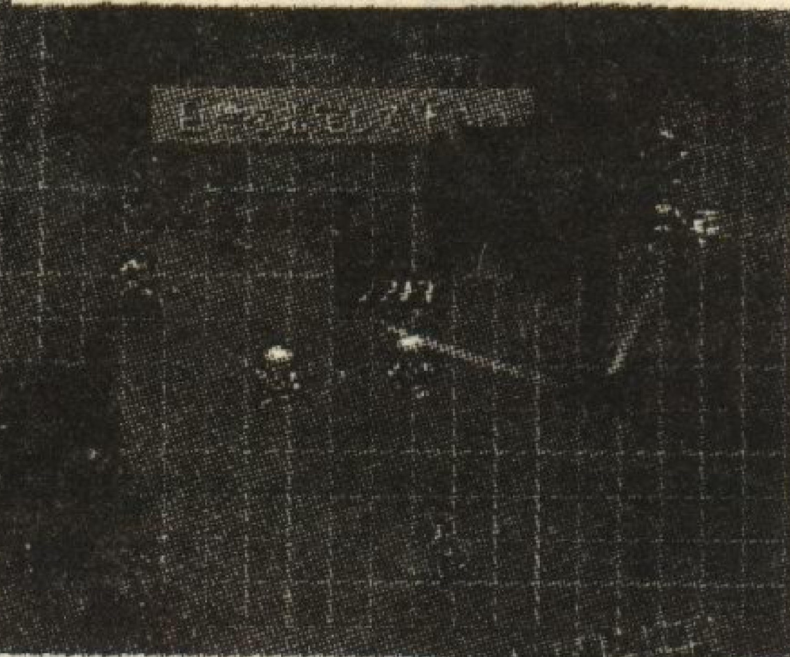
由于真实时间制的采用，在战斗中各任务的完成会有不同的时间限制，在规定时间清除版面才算是胜利，而剩余的时间会加入到你最后得分内，并换算成金钱或经验值，因此我们在战斗中效率的把握是很重要的事情，如超过了规定时间，那么任务便算失败了。





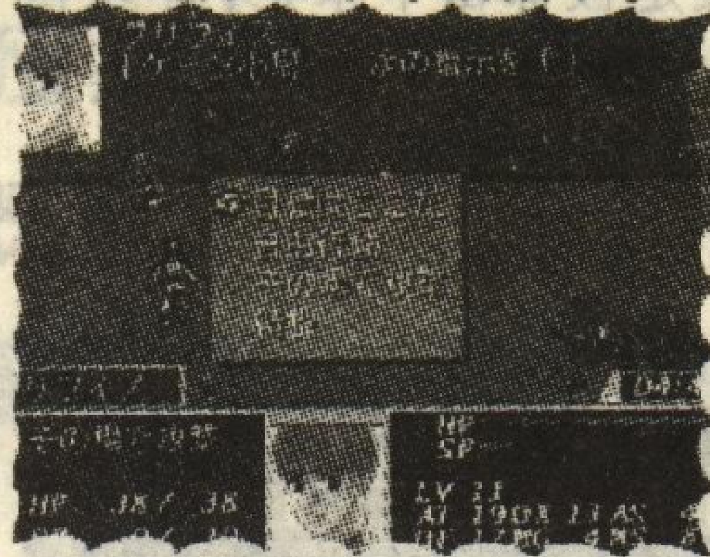
←在时间内清版便可得到追加的分数。

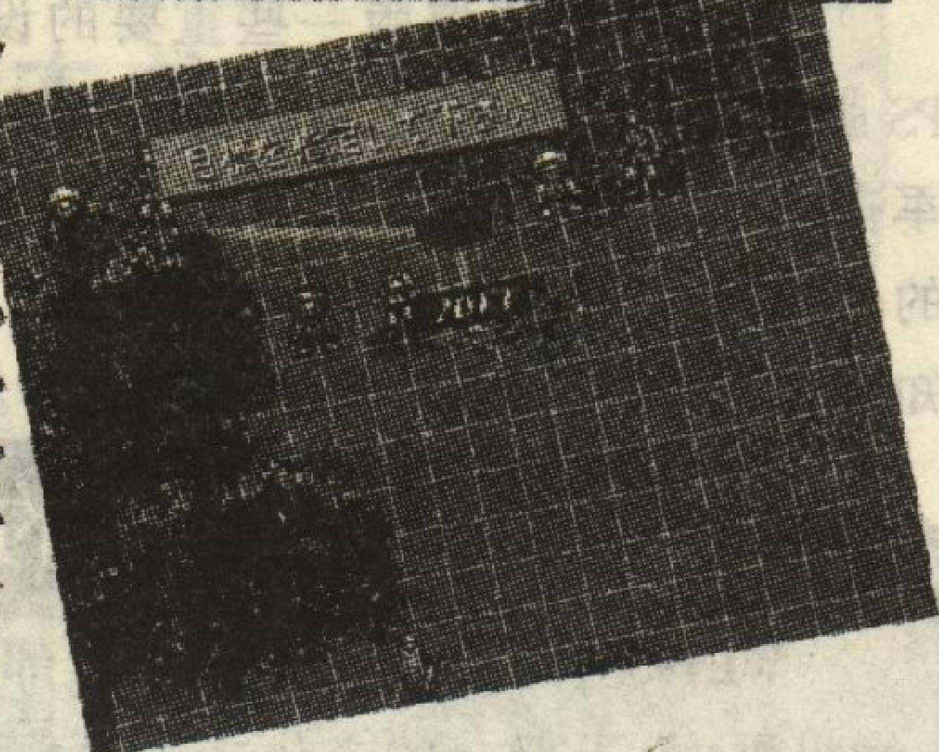




⬇绕过障碍物顺利到达目的地。

⬆在战斗中对各角色的移动及攻击方法作详细指示。

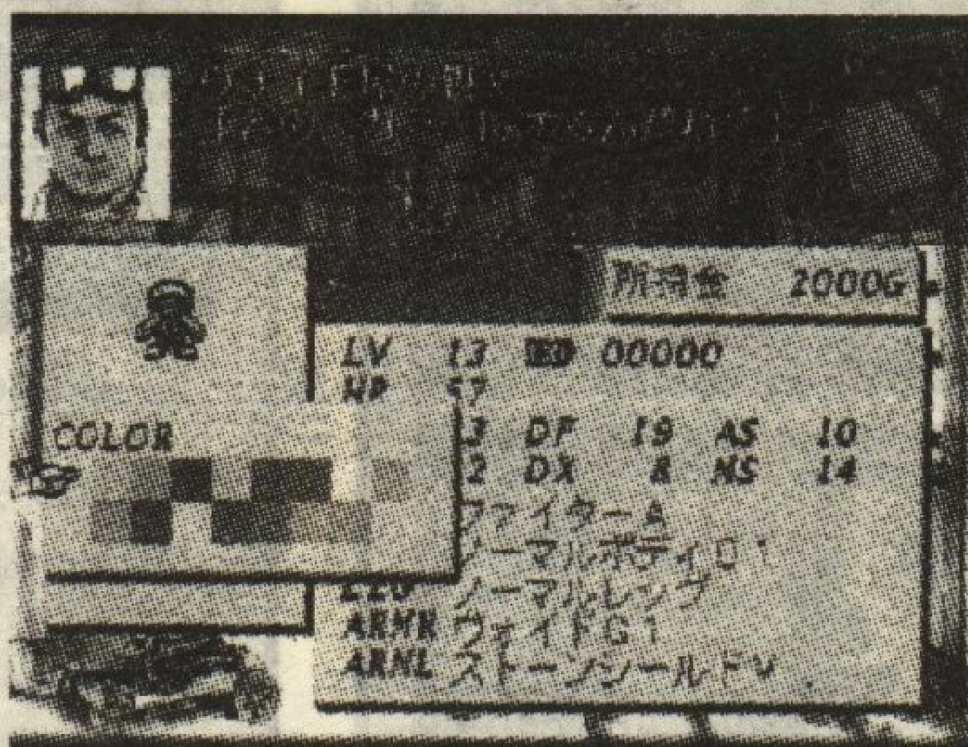




⬆向角色下达指令将目标打倒。

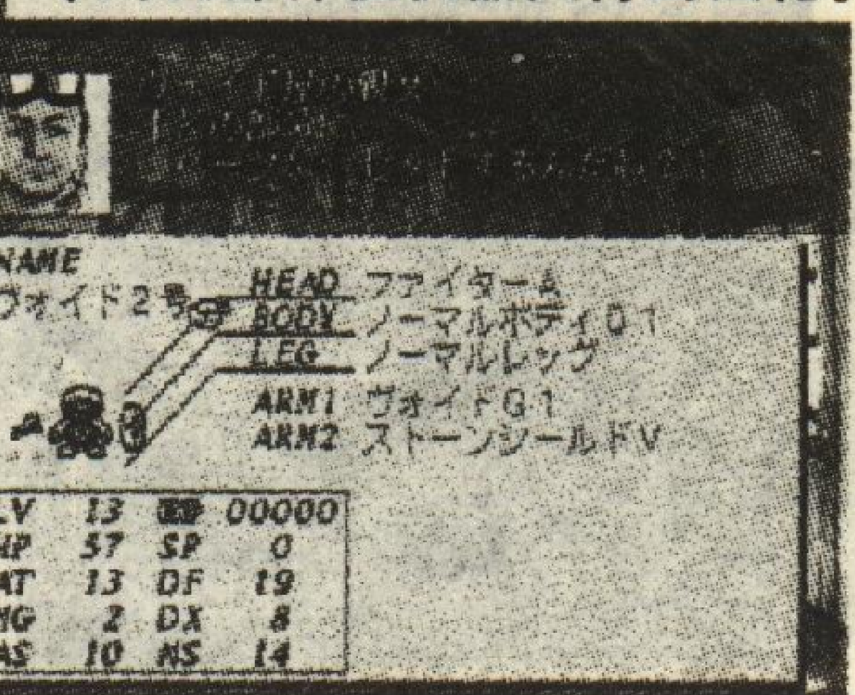
玩者的助手"战斗机兵"

在战斗中你可以运用了一种小型的机械兵，而这种机兵的行动也由玩者来指挥，机兵的最大登场数量为 4 人，这样你便会操纵包括机兵在内的 12 名成员进行战斗。机兵的行动完全由玩者进行指示，而机器的装备也必须在街市的机兵屋中来购买强化零件，同时在作战中还要不断地积累经验值，这样才能使机兵的能力提升。

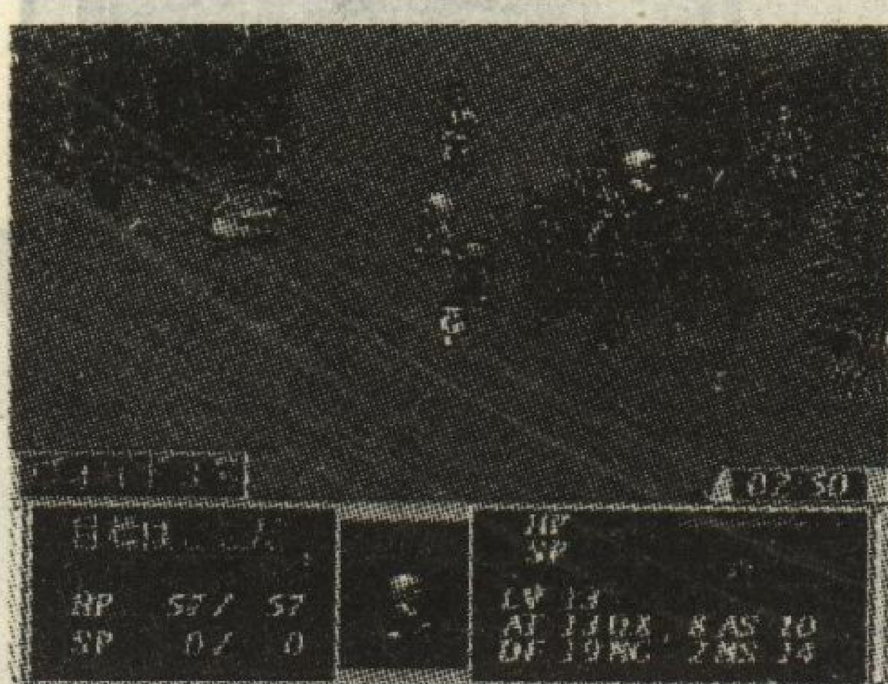


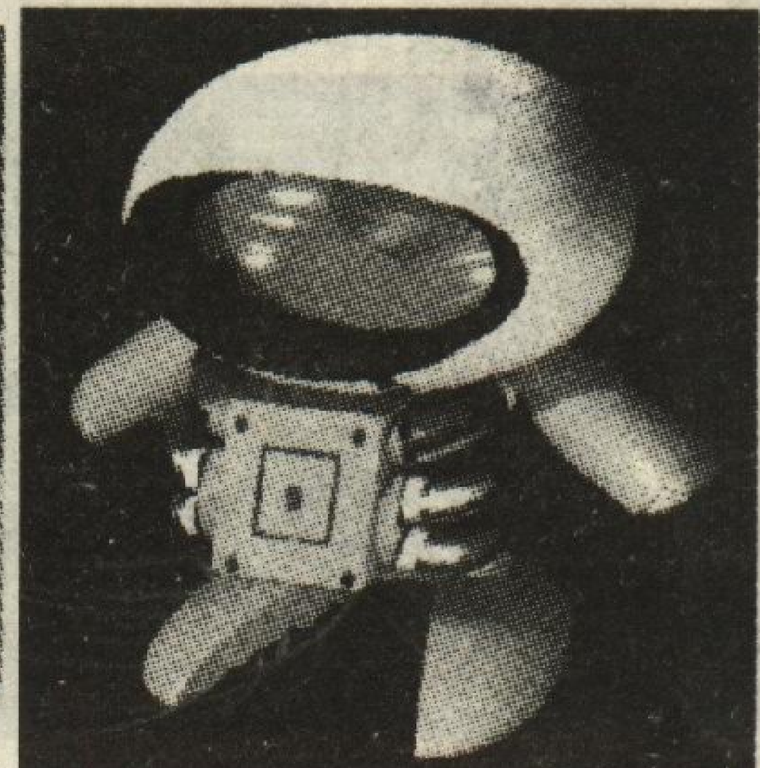






⬇购买部件使机器人得到强化。





➡游戏中活跃的战斗机器人。



恐惧

PS NEW

厂商:BLIZZARD
类型:A・RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年夏

责编/E・T

个人电脑的大手笔
最强的动作RPG登场

这就是PS版的《DIABLO》!!

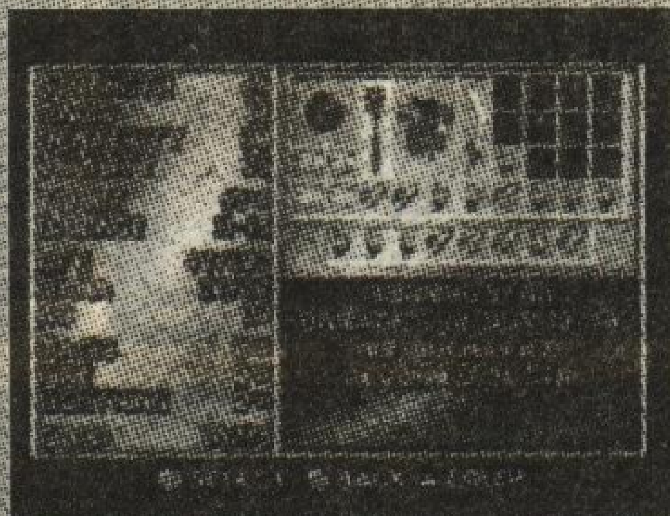
由美国的BLIZZARD(或称为"暴雪")公司制作的个人电脑WIN95版A・RPG《DIABLO》(译名为"恐惧"或"暗黑破坏神",为了避免与日本漫画"暗黑破坏神"相混,本文用"恐惧"这个译名)。在全世界抛起了一股"恐惧"狂潮,并且创出有史以来PC GAME 消售记录。游戏以简单地操作、通信对战使当时的许多玩家为了它而日夜不眠,游戏中不断变化地形的迷宫与丰富的宝物亦是该游戏的买点之一,并且在之后还发售了该游戏的附加任务版《地狱火》,相信PC玩家们早就将此游戏的各种难度爆机了,而TV GAME的玩家们也在期盼着有朝一日在PS或SS上看到这个游戏。

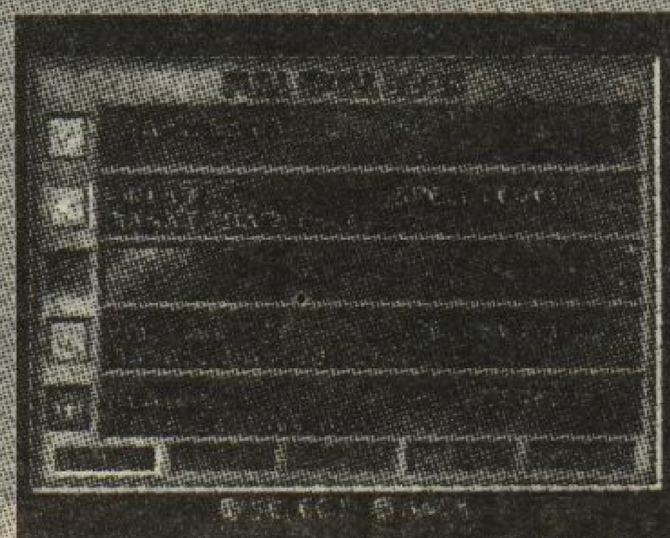
作为PC的移植版一些重要的设定被保留下来,另外还在PS版追加了双人模式,这样你在那个恐怖的迷宫中再也不会孤军奋战了,这样在职业选择上也可以互相补充弱点。因此PS版的《DIABLO》可以说是PC的加强版,但是否支持网络现在还不知道,反正这对国内的玩家不很重要。

经过重新制作的状态窗口

WIN95版的画面分为上下2部分,上部分的3分之2为情报画面,下部分的3分之1为角色状态画面,以及宝物情报表示画面。但PS版由于加入了双从模式如再用PC版的设定就会直接影响到游戏的效果,因此PS版的各种状态表示经过了重新制作,它们与主游戏画面是完全分开的,就象普通的RPG游戏那样,这样的设计既不影响游戏的效果,同时又能清楚地看到角色的各种数值。当双人游戏时2 PLAY的情报只要换页就可以看到了,这确实是周到的考虑。







新的操作方法!二人同时PLAY可能!!

与操作鼠标与键盘的感觉不同,PS版当然是要利用手柄喽!PS版的基本操作如下,十字键用来控制角色的行走、◯键进行攻击、×键是各种动作、□键用来进行切换咒文、△键用来使用魔法,而其它的L、R选择键也有别的用途。在游戏你可以在按键设定指令中调换键位。PS版与PC版最大的区别便是增加了双人PLAY模式,不知大家是否还记得在MD上也有一款斜向45°可以双打的A・RPG游戏——亚克士武者,当然!《DIABLO》与之相比要强得太多,玩过PC版的FANS们可以领略到游戏中那种恐怖而震憾的气氛。在迷宫中双人探索极具挑战性,你不想试试吗?





画面与WIN95版相比加入了新的内容

WIN95版的画面可以说是极为细腻了,由于家用电视机与电脑显示器在分辨率上的根本差异,使家用版无论如何也达不到PC版的画面效果,但在细微的部分可以增加一些新的内容以弥补这方面的不足,这些新加入的内容为此游戏又加上了生动的一笔,曾经是PC的玩家们你难道不想再领略一下PS版新内容吗?





打倒复活的"恐怖之帝王"DIABLO

游戏者的目的是将"恐怖的帝王"DIABLO 打倒，我们可以在 3 种职业中选择一种从村中出发，在村外的寺院中进入地下迷宫，将每层的守护怪兽打倒后便会得到新的指示，目标是迷宫的最下层，迷宫的面积会随着层数的增加而不断扩大，登场的怪物也会逐渐强大，在不断地击倒敌人的同时你的经验值也会随之积累，并且会不断升级，游戏者等级的提升十分重要，这就要求我不断在迷宫中与怪物战斗。





STORY

强大的里奥王曾把"恐怖帝王"DIABLO 用"灵魂之石"封印在寺院的地下，经过了很长时间的封印 DIABLO 准备利用拉萨鲁斯司教的精神与灵魂再次复活，但却被里奥王族的骑士再次将之击败，在这之后的一段时间内 DIABLO 又再次觉醒了，而我们的主角们在大司教拉萨鲁斯的引导下开始了再次封印 DIABLO 的行动，参加这次行动的有三位无畏的勇士，而操纵这三名勇士的便是你。



三种类的职业选择

游戏中的职业选择仍然沿续了 PC 版，玩者可以在战士、弓箭手、魔法师三种职业中选择一种进行游戏，各种职业的初期数据以及各种特技都有精细的设定，在经过了等级提升后各种职业的特技以及魔法都会增加，不过由于各种职业间的能力有着本质的区别，因此大家在职业选定后一定要了解你所拥有职业的特性，如不注意到这一点你在战斗中很快就会 GAME OVER。

战士 WARRIOR





力与体力十分优秀，可以装备大多数的武器及防具，武器攻击速度仅次于弓箭手，接近战十分得意，并且会随机发动会心一击，这种攻击的机率是会根据你的等级增加而增加的，在初期持有回复武器及防具耐久度的特技。

冒险家 ROGUE





拥有优秀的速度，弓箭射击的速度是所有职业之最十分擅长远距离作战，无论是障碍物还是敌人在很远的地方就能将之击破，并且还能使用一些中等级的魔法，在游戏初期持有解除陷阱的特技。

魔法师 SORCERER





其特征是拥有最高的魔力，相反使用武器的速度就比不上其它两种职业，但其魔法咏唱的速度是最快的，并且可以使魔法进行连续发射，是可以获得最大攻击力的职业，在游戏初期拥有变换魔力的特技。

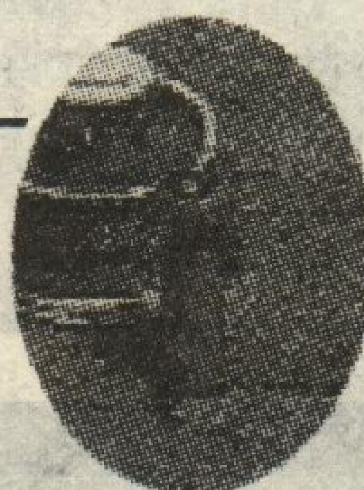
冒险的出发地是特瑞斯特拉姆村

此处是哈迪拉斯国的首都，也是玩者的故乡，那个恐怖的寺院就位于此地，町中有 9 户民家，玩者要在这里进行情报收集、体力回复、更换装备等。在町中还会有许多村民登场，这里向大家所介绍的就是其中的 8 个角色，这 8 位角色会给玩者提供很大帮助。



凯因

在村子中央的水井边为你鉴别宝物的人。



古利斯沃尔特

在冶练屋前贩卖武器和道具并可回复其耐久度。





茜丽安

是酒店的女招待，喜欢各种秘术。



皮宾

治疗者，与他对话可回复体力并可买到药物。

艾伊多莉亚

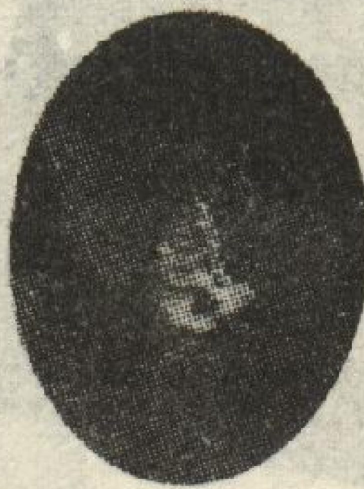
魔女，贩卖与魔法有关的武器及道具。



奥古丁

宿屋的主人，在他那里可以得到有关地下迷宫的情报。





法恩哈姆

醉鬼，据说曾经去过地下迷宫，但已失去记忆。

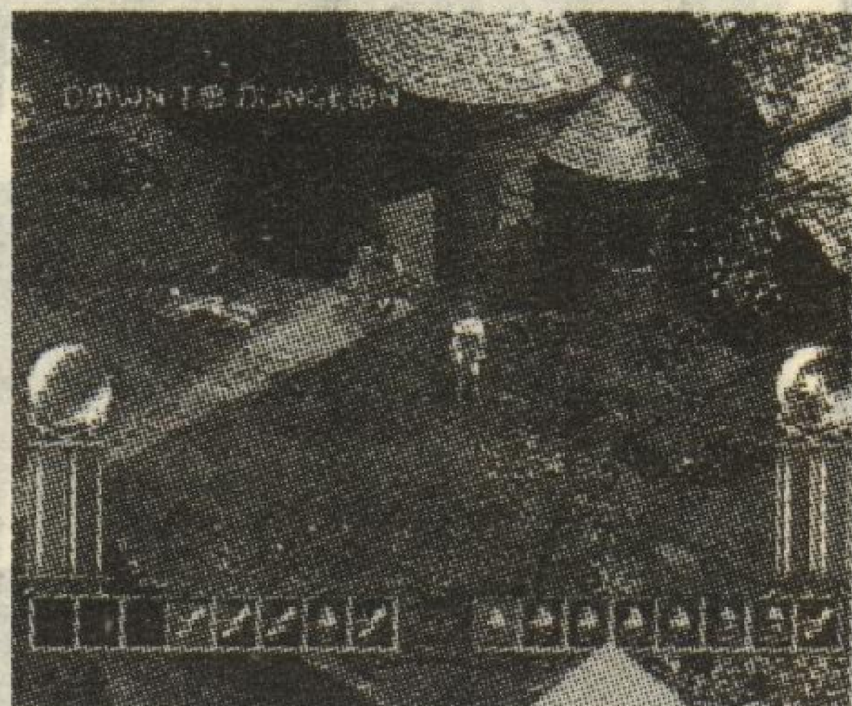


沃特

村中的神秘少年，经常贩卖一些高价的道具。

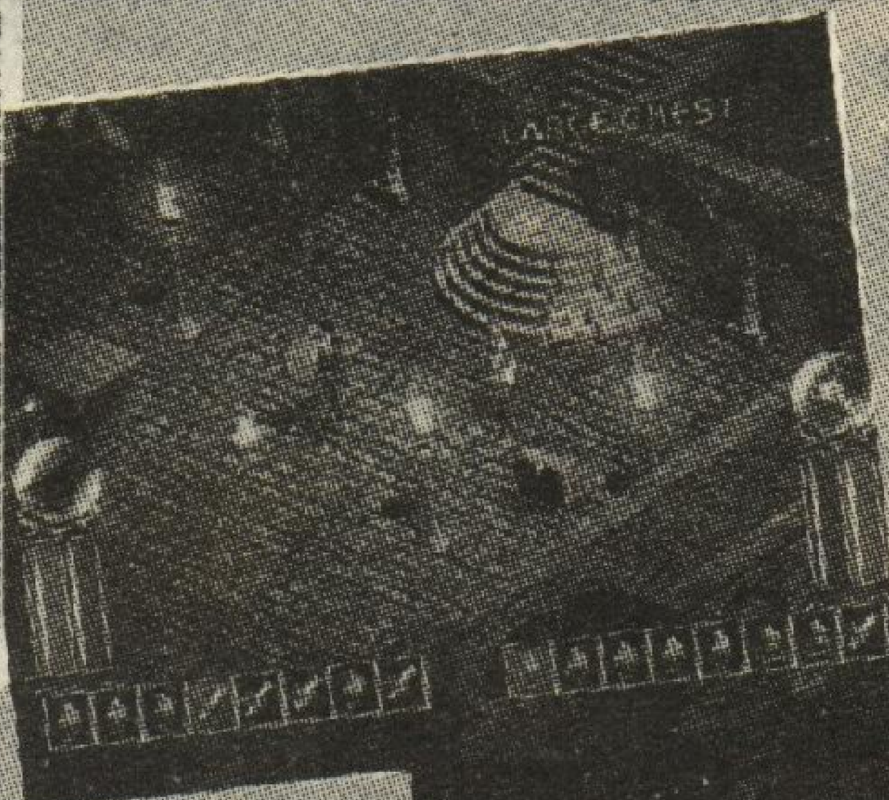
迷宫探索的基本流程介绍!!

《DIABLO》的游戏进程几乎全部是在地下迷宫中，而迷宫中随层数的增加其地形也会发生变化，并且会有多达100种以上的怪物登场，这些怪物将不断地阻止你向更深的地域进发。在游戏中还会有300种以上的道具供玩家使用，这些道具有的是在村中购买得到的，而有些超强的宝物有的是从迷宫中的宝箱中得到的，有的则是打倒敌人后捡到的。另外，某些强力魔法也是这样人手的。因此不断地与敌人战斗是可以得到很多收获的。



目标是迷宫的地下16层

寺院的地下迷宫共有16层，这一点与PC版一样，当不断打倒敌人后便可通过楼梯进入新的一层，在迷宫中有许多宝箱类的东西，其中会出现许多宝物，但是也会有敌人设下的陷井。当遇到陷井时很可能对你所操纵的角色带来不同程度的伤害，因此要特别注意。





⬇利用时空转移魔可以轻易地从迷宫中脱出并回到村中，使生命得到保障。



⬆在町中可以对角色的体力进行恢复，另外还可以购买一些冒险的必需品。

时空转移魔法 会给游戏者带来极大的便利

当我们在迷宫中遇到危机时，我们可以利用时空魔法直接回到村中，这种魔法可以令自己的生命得到保障，回到村中后经过体力回复和道具补充后，再通过反回过面地面时的那个门就可以直接深入先前的迷宫中。

击倒袭来之敌

当被怪物围攻时是很危险的，但如能将敌人击倒便会得到宝物或金钱。







到底会有什么事情发生呢?

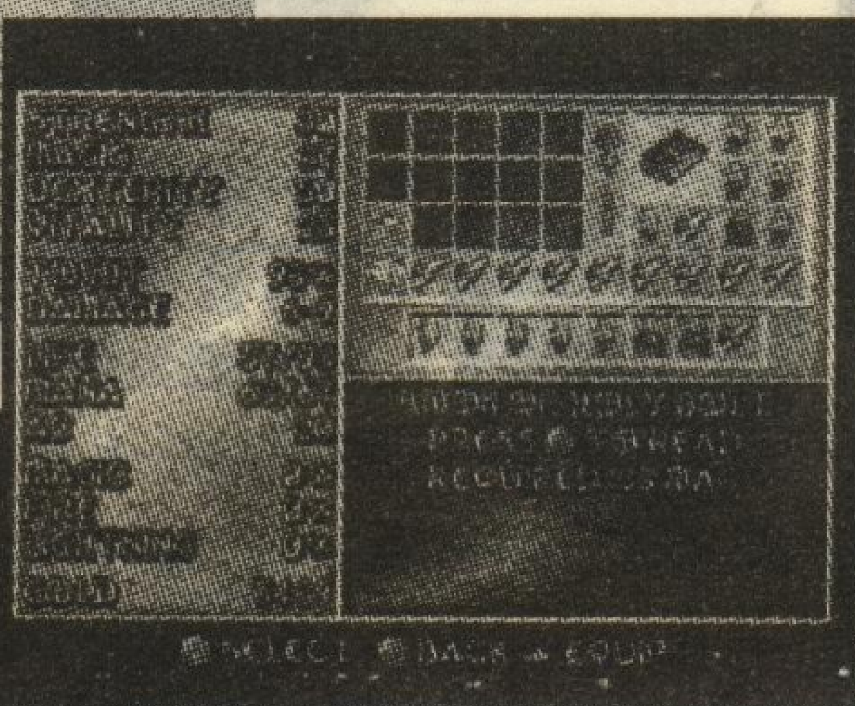
在迷宫内会有祭坛或泉的地方出现，如接触角色就会发生变化，而这种变化也会有好坏之分，如果你想碰碰运气的话，为什么不去试一试呢?

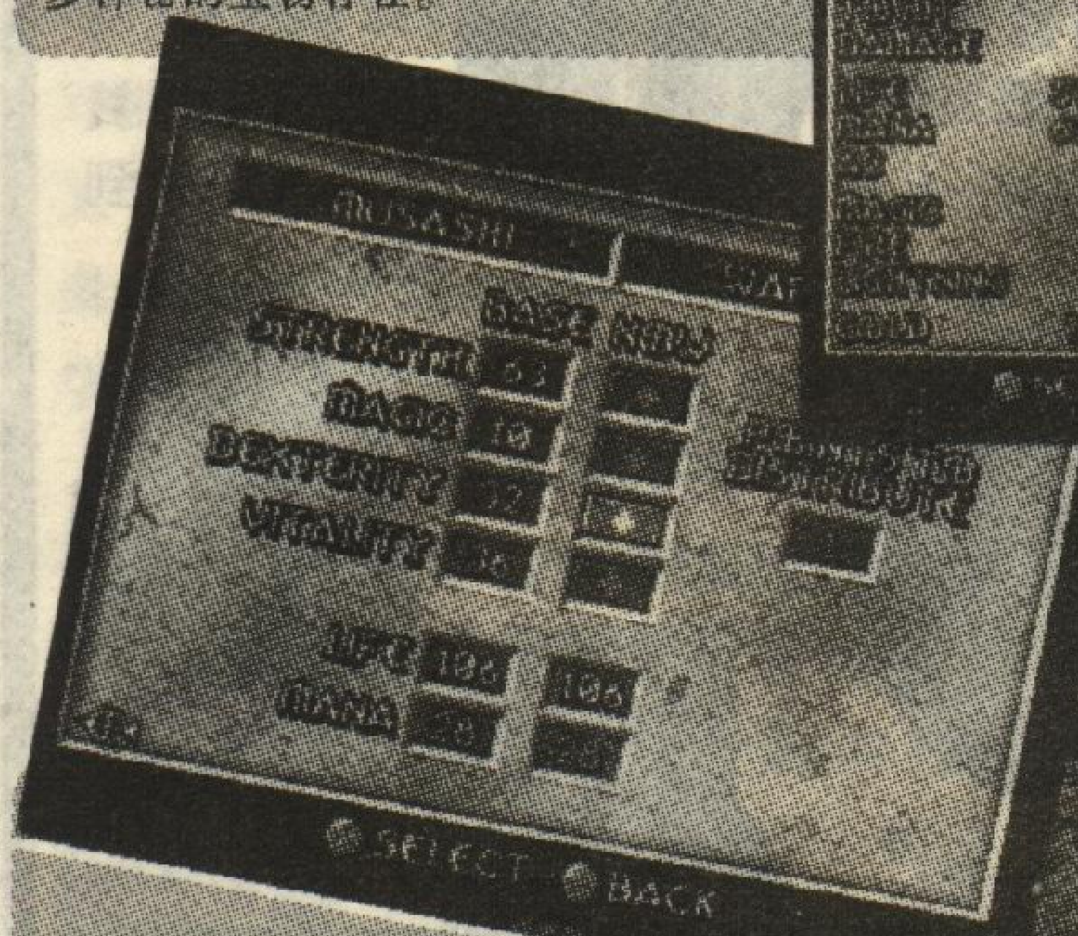
确认你在迷宫中的位置

由于在迷宫中很可能会迷路，这时只要按R键便可令全体地图出现，这样你便可确认你在迷宫中的位置了。

得到新的宝物

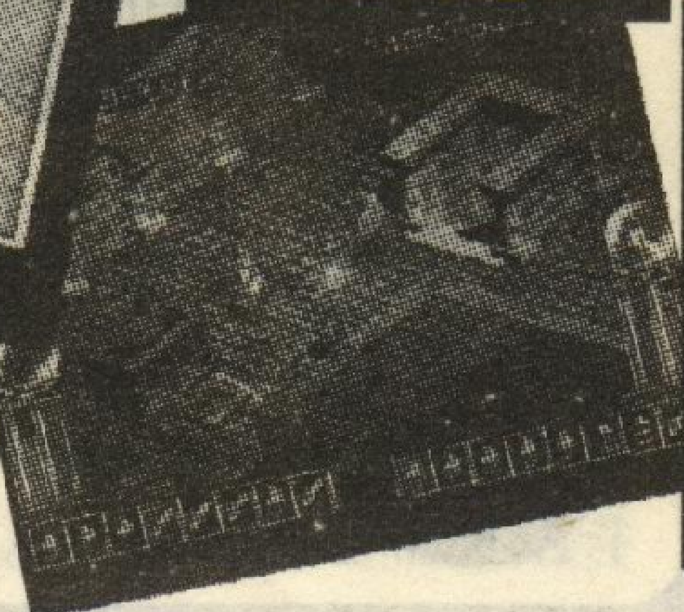
宝物收集是此游戏最大的乐趣，读取咒文书可以得魔法，而且还有许多神秘的宝物存在。





LEVEL UP!!

当获得一定的经验值后，便可提升等级，提升等级后可以根据自己的喜好来增加不同状态的数值。



发现通向下层的道路



日本代表チームの監督になろう!
世界初、サッカーRPG

足球RPG



厂商:ENIX
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年6月

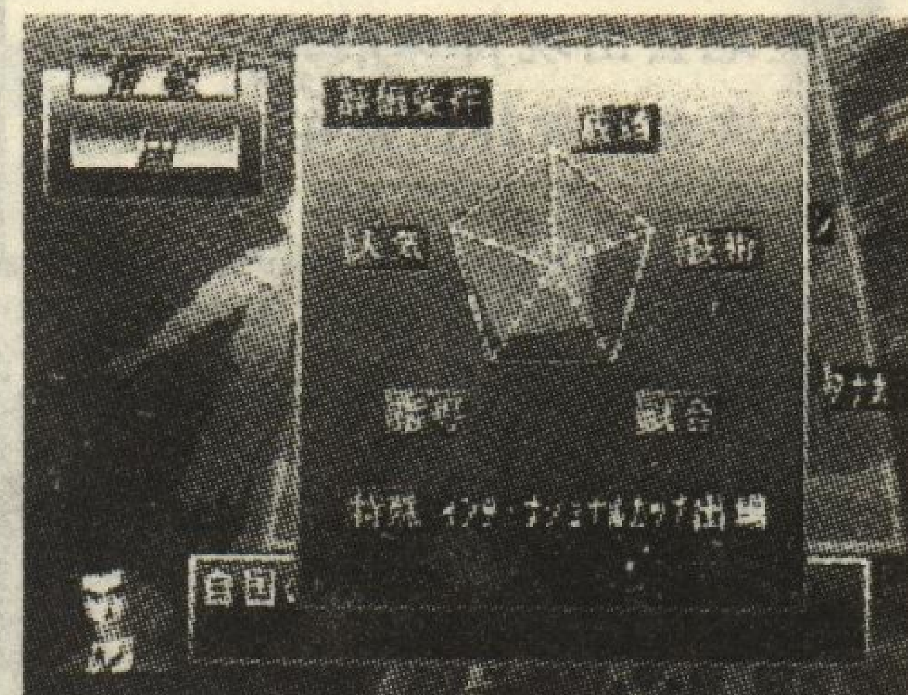
责编/E·T

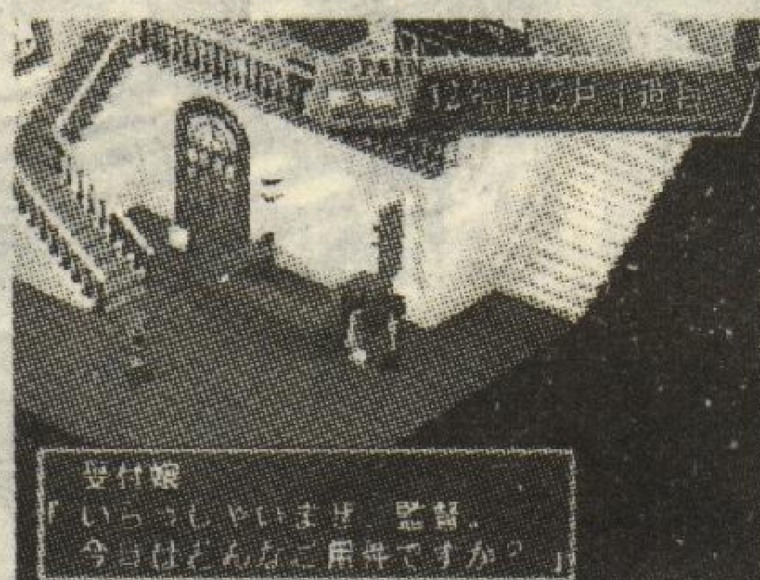
『J联盟足球创造会』的SEGA

『勇者斗恶龙』的ENIX首次合作

是足球还是RPG!?你能回答我吗?

由ENIX与SEGA共同合作的足球RPG游戏就要出现了。大家都知道,ENIX以制作"勇者"系列RPG而闻名于世,而SEGA也为玩者制作了"足球创造会"系列的经典作品,足球可以称为世界第一体育运动,而RPG则是GAME世界中的长春树,这二者的结合会造成体育游戏、RPG游戏上的创举也说不定呢!玩者的身份便是日本代表队的监督,任务是领导全日本队夺取"国际杯"。做为一个球队的监督,你的首要任务是在世界各国收集有关情报,利用这些情报来强化自己的队伍,玩者的目标当然是成为最优秀的监督,而通向胜利之路又是十分艰苦的,有志向成为优秀足球教练的玩家你能接受这个挑战吗?







以RPG的感觉来玩足球游戏是件很奇妙的事情



游戏的基本流程简介

本作品的流程与一般的RPG游戏一样遵循准备→收集情报→战斗的规律,具体的解说如下所示,以足球为基本来进行的RPG游戏有着不可抗拒的魅力,只要你是足球迷而同时又是游戏FANS的话应该会体会到乐趣所在。

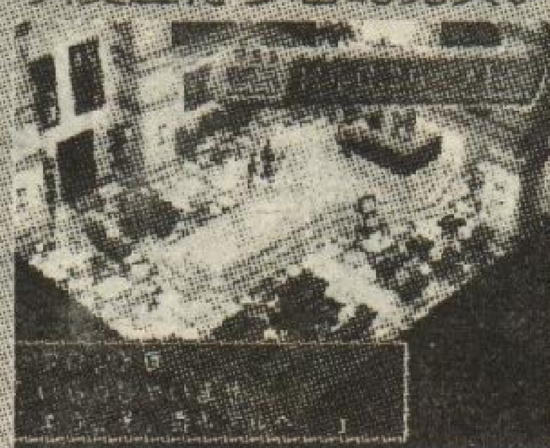
契约的更改

首先你要接受不同国家与你制定的条件,这其中包括工资、生活条件等事项,不同的国家给予你的待遇是不一样的,将这些事情进行参考后便可与自己理想的队伍签定合同。当你带领的球队取得成绩后,你的名声便会随之提高,当名声提高后想与你签约的国家也就会逐渐增加,但值得注意的是一个合同期只有两年,怎样利用这段时间使名声提高是摆在玩家面前的首要问题。



收集情报

在比赛开始前,做为教练的你要在外面不断地与人对话,在对话中你获得的信息有的会有助于你的足球文化修养,又还可能是对手的珍贵情报,取得情报后对队伍进行强化训练以便应付今后的比赛。



练的必经之路知识是通向名教报,不断的增长不断的收集情

比赛开始

比赛开始以后你率领的队伍就要与世界上各国的足球强豪进行对战,虽然现在还不明白怎样操作选手的动作,但就以游戏的类型来看,与RPG游戏可能会有内存的联系,又或是与《天使之翼》一样采用SLG模式,这一切资料看来要再等一些时间才能明白了。



到底如何操纵选手的动作呢?游戏中自有答案。

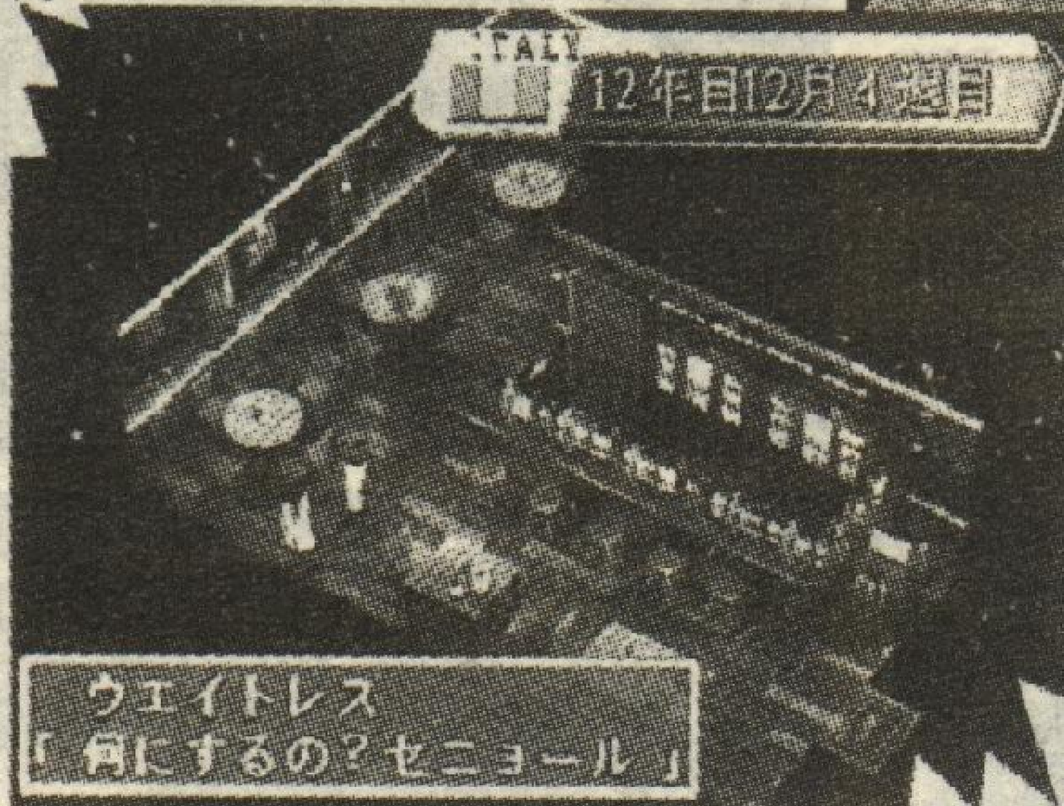
考查世界各地的足球动态以便得到更新的情报

作为代表队的教练要在世界各国旅行

要想成为最优秀的教练，除了要训练出优秀的球队外，对自己足球知识的学习也要加强，在街上与不同的人进行对话便可获得有关的知识和情报，在比赛前的一段时间内你将球队的训练安排好后便可进行情报的收集，收集的方法与以前的RPG游戏相同，在地图上还会出现许多与足球有关的建筑，而我们的教练在这些地会出现特殊的指令，游戏中的许多事件往往是在这里发生的。





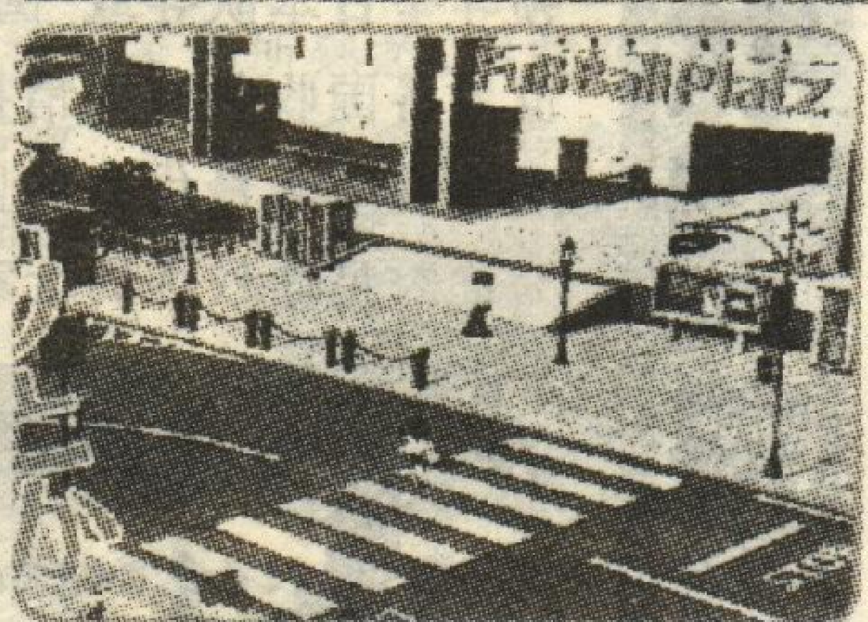


←⬆由于足球在世界各地十分狂热，因此无论你到哪儿，你都会得到有关足球的最新消息。

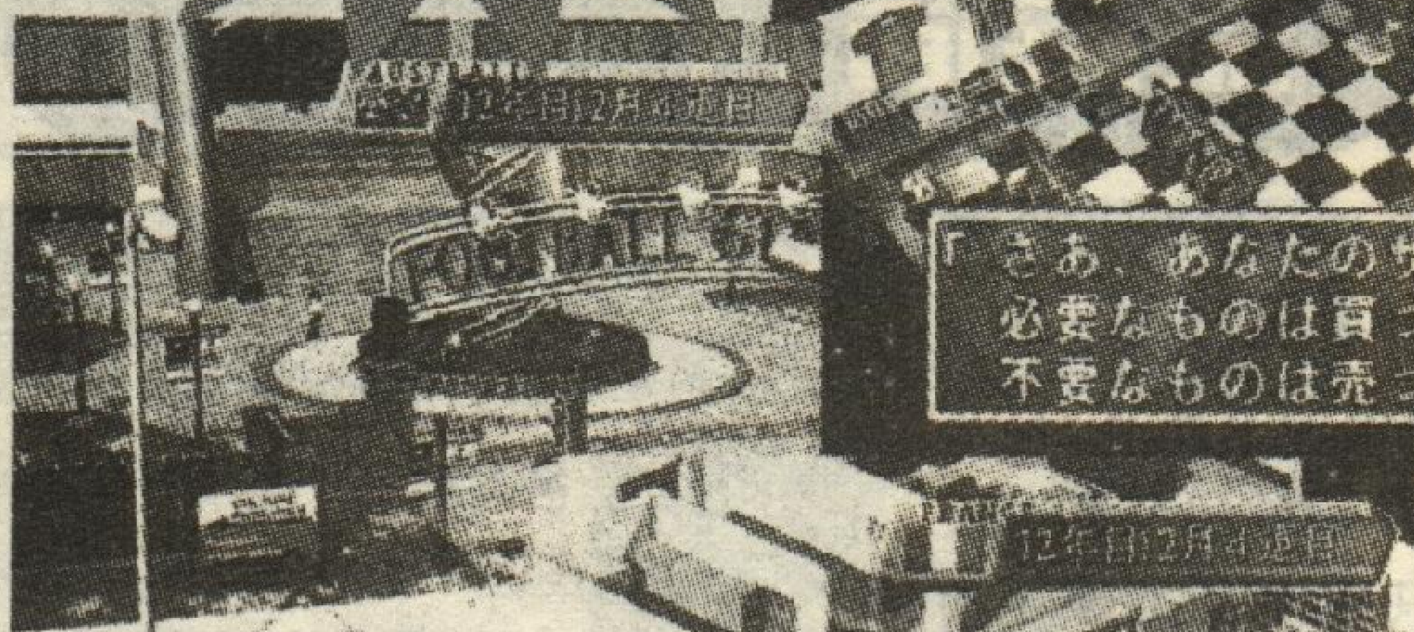
哪一种风格的踢法最适合你呢？

最初，玩者是以日本队教练的身份活跃，在前页的说明中可以看出教练也可以去别国与外国选手签约，当教练与国外的一流选手谈好条件后便可使之成为日本队的一员，并带画日本与队员一起进行训练，这样在你所领导的队伍中会有来自五湖四海的人物为着共同的理想而奋斗。





逐步的使自己的队伍成为最强



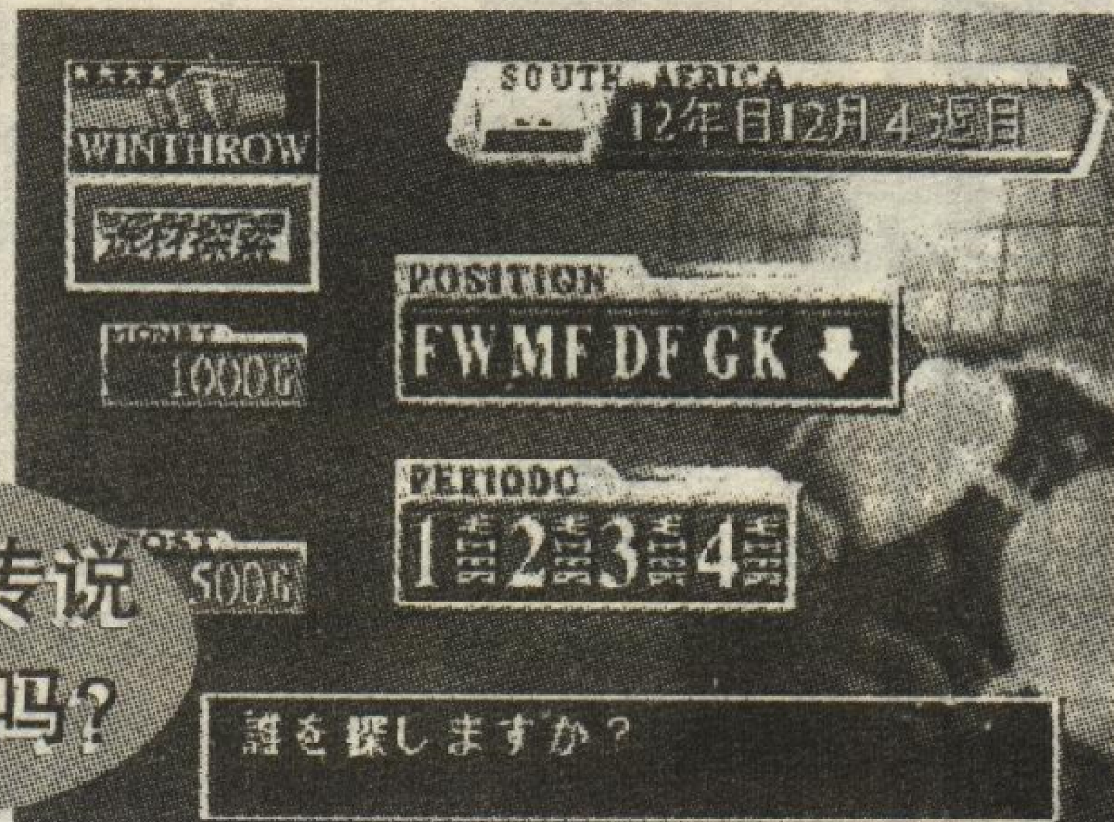
⬆在商店中你可进精心挑选一些必要的物品。



⬆在球场外你会遇到许多在谈论着比赛的球迷。



手段之一 收集对手的情报也是获胜

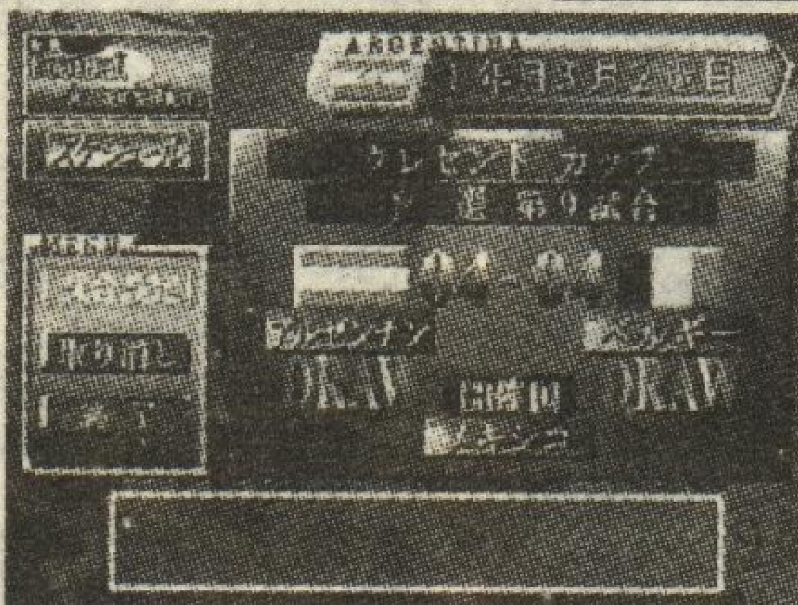


你能找到传说中的球星吗？

这是你应注意的！

RPG 篇

RPG部分除了与不同的人物进行对话外，还可以在世界各国进行旅行探搜传说中的宝物（与足球有什么关系吗？），在街市中你还可以进入商店购买一些物品，其中包括球衣等体育用品，由于有了付助道具的出现，在游戏中是有利于球队发展的。



⬆➡为了能取得胜利要定期的对选手的能力测试。

你怎样安排训练的周期呢？



要想取得国际杯的优胜也不是件容易的事

在比赛中要灵活运用自己的知识及得到的宝物



足球比赛的场面替换了以往RPG战斗的部分，比赛前你要预先决定正选球员，布阵等事情，还有一点就是要设定两名或几名可以作出不同配合的选手，在比赛开始以后如有更换球员的机会你也可以让自己的新战略传达到场上，当比赛获胜后，你的名声便会提高，世界最知名的教练之路就由你来开创吧！

在比赛前要精心分析对手的情报。

你很有可能被分在"死亡之组?



准确把握选手的各项数值是获胜的关键

称号 無敗の名監督
名前 イノウエ
特技 マネジメント
ネゴシエーション
コーチング
装備 フォーマルスーツ
監督の情報を見るコマンドです。

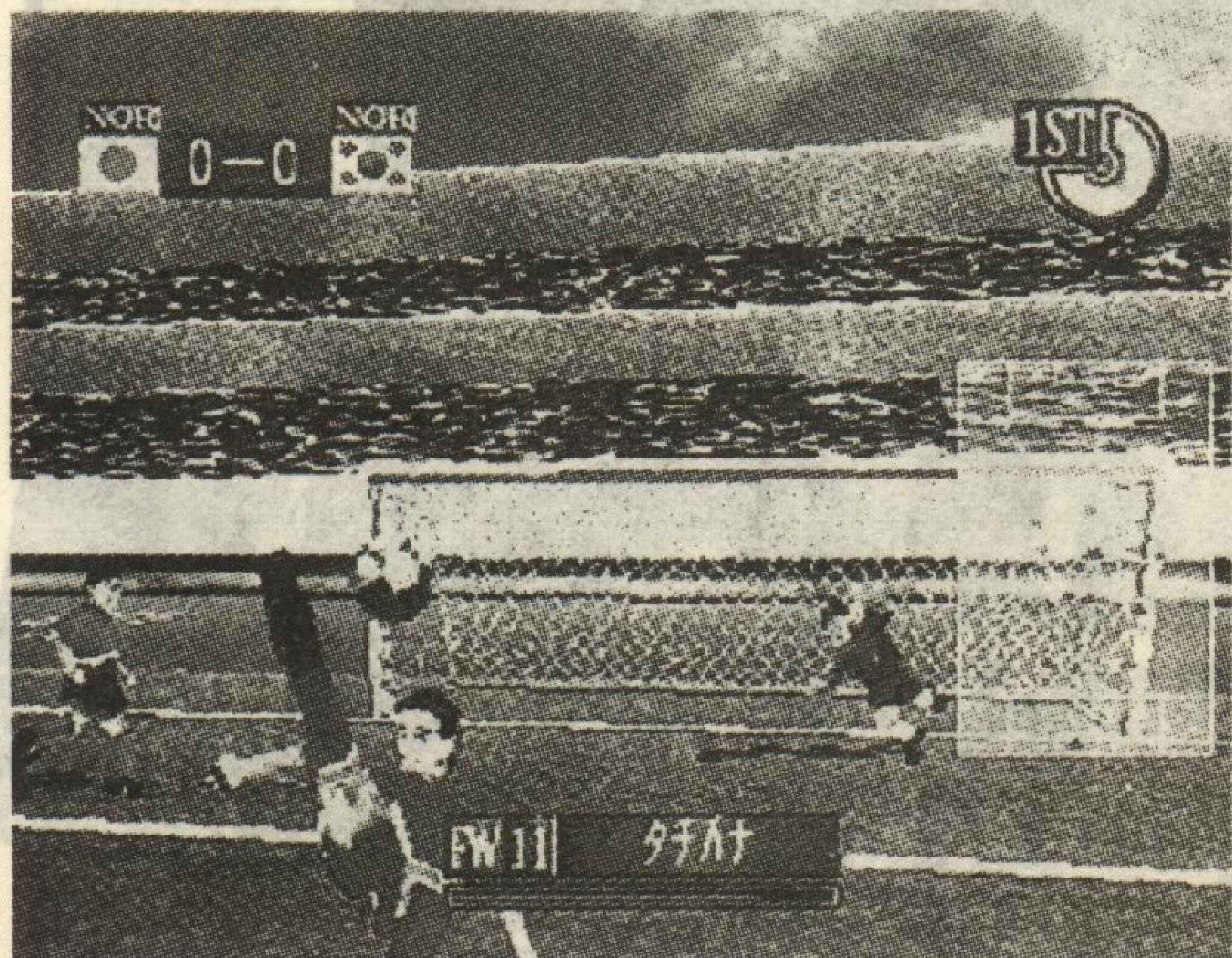
名前 スズキ
個人技 チェンジベース
ストライドクロス
ヒールリフト
装備 テクニカルウェア
選手の情報を一人ずつ見るコマンドです。

这也是你应注意的！

试合篇

在比赛前你的队员可以利用你所购买的物品来进行装备，这些道具有的可以增加球员的速度，有的可以增加球员对冲撞的防御能力，有的则会有于必杀技的发动，总之各种道具的合理应该会使你的球队变得强大起来，你的名声也会因球队的强大而不断上升。

充满着胜利希望的精彩瞬间！！



⬆想获得"不败的名教练"的称号也不是那么容易的事。

⬇教练要对自己的各种情报作详细的分析。



一定不要输啊！





格兰蒂亚博物馆

SS NEW

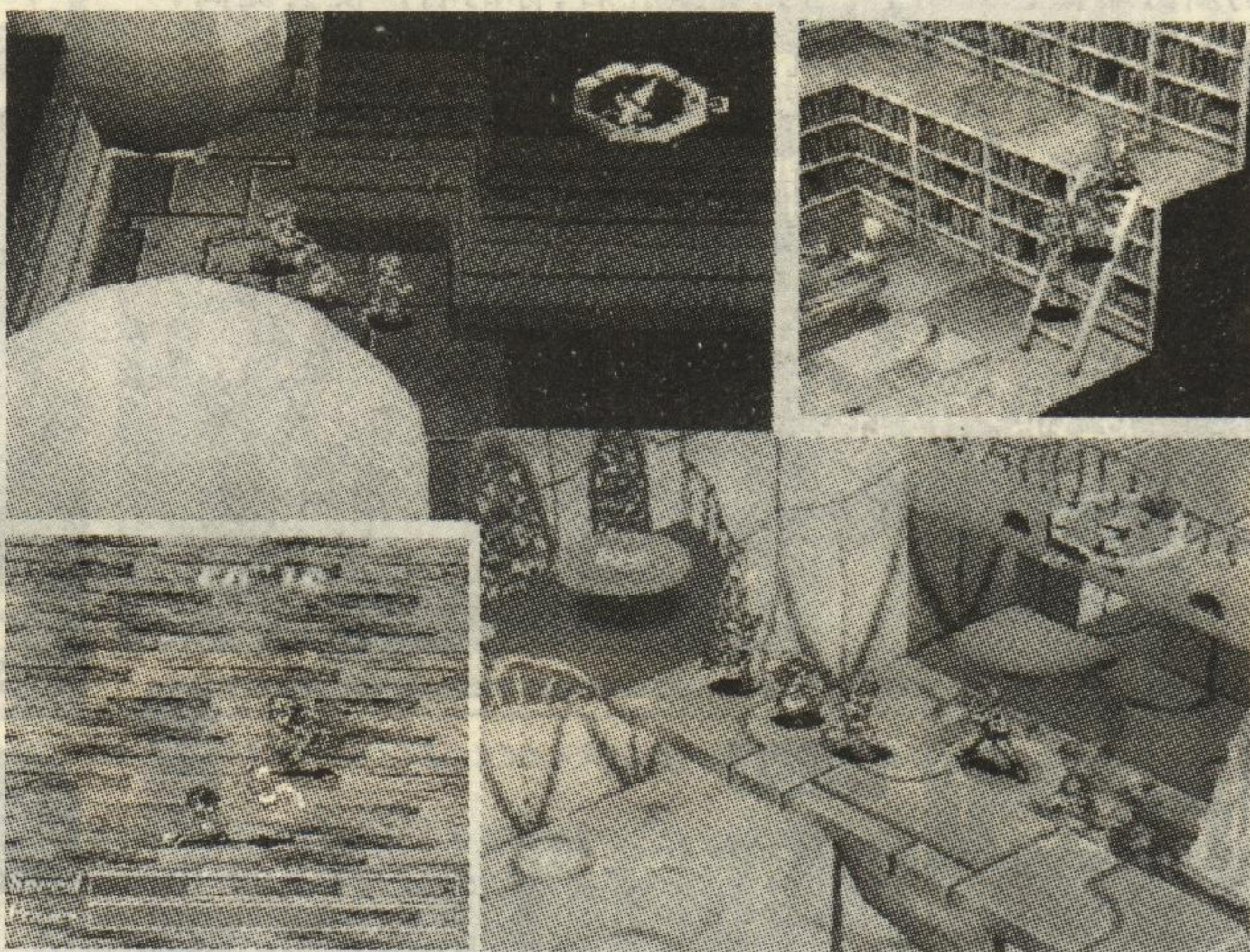
厂商:GAME ARTS
类型:ETC
媒体:CD-ROM
发售日:98年5月28日

责编/E·T

此回的舞台是格兰蒂亚博物馆

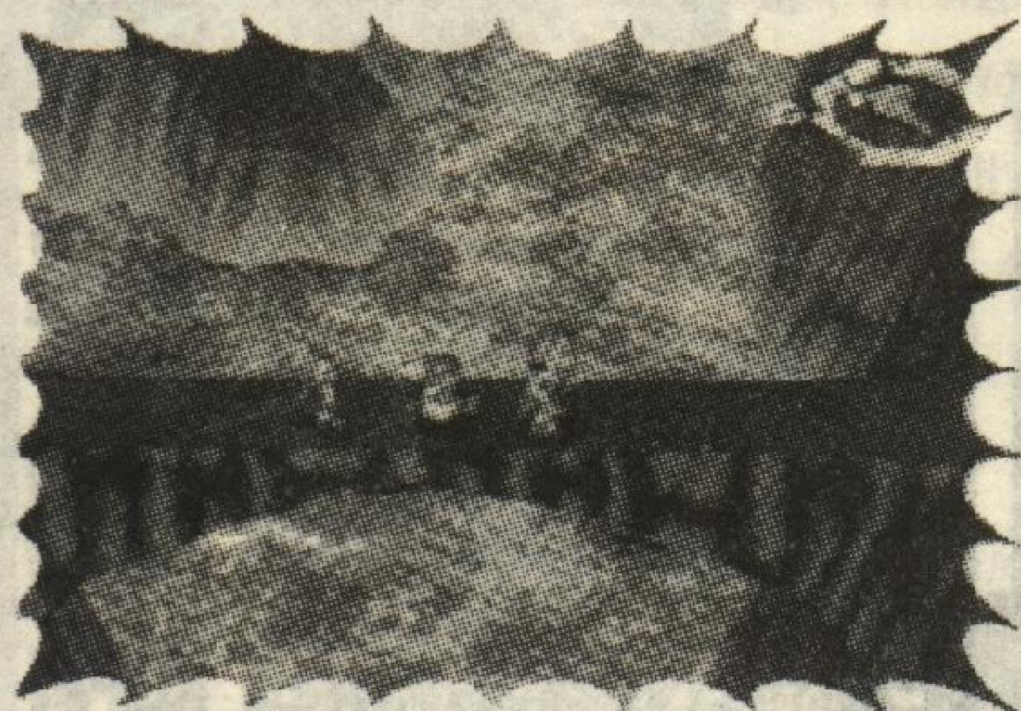
去年12月发售的SS大手笔RPG游戏《格兰蒂亚》虽然没有达到预想的销售数量,但就她宠大的故事情节、细致的画面以及极富个性的角色成为SS史上最为成功的RPG游戏。GAME ARTS多年的心血最终还是得到了广大玩家的肯定,在97年度SS游戏评选时《格兰蒂亚》得到了很多奖项,在这之后GAME ARTS趁热打铁及时地推出了《格兰蒂亚博物馆》,这会让更多的玩家领略《格兰蒂亚》世界的精彩。

游戏的舞台是在博物馆的迷宫中,在这里有许多房间,在这些房间中有的是图书收藏室,有的是宝物陈列室,而玩者的任务就是不断地收集各种道具以便使博物馆中的物品得到补完。在游戏开始时你拥有的角色有杰斯汀、菲娜和丝三人,而其它角色是否会登场到结稿时没有得到准确的消息。不过即便是只可以用这三个人,以《格兰蒂亚》世界的精彩程度来说也足够了。

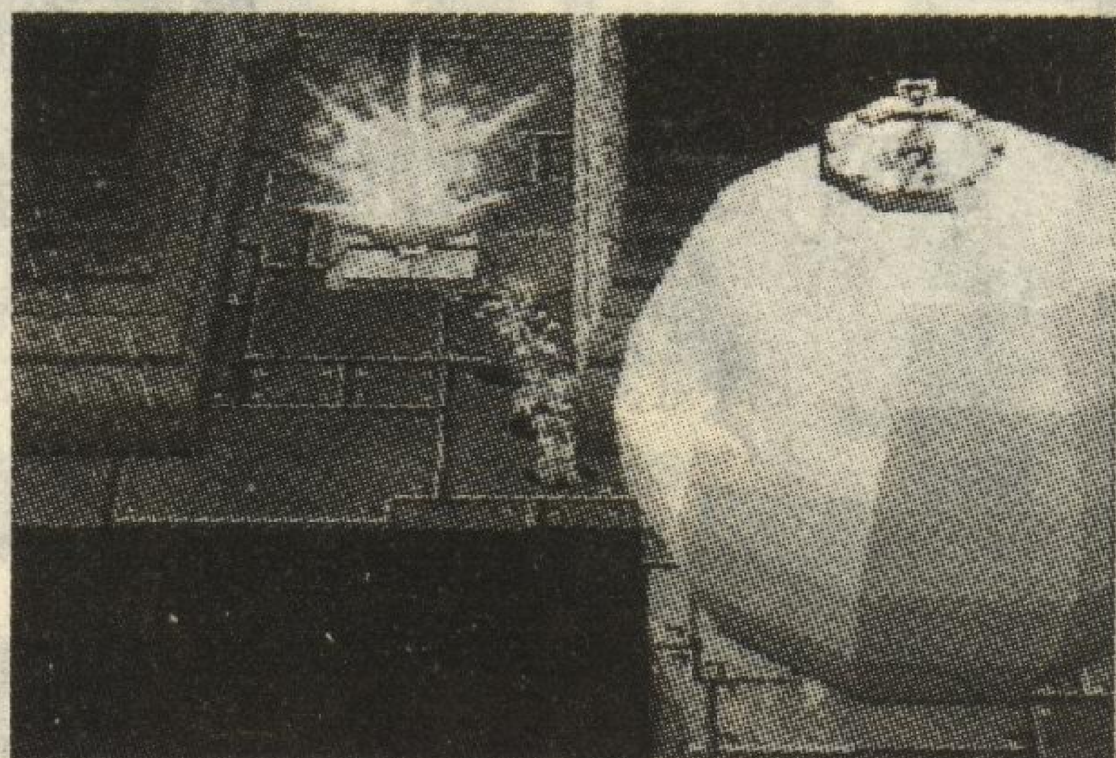


由多种迷宫构成的新世界

游戏的目的是不断收集散落在迷宫中的宝物,而迷宫中也会出现象《格兰蒂亚》本篇同样的陷井,这些陷井会不断阻挡杰斯汀一行人的前进,游戏中更以收集宝物为乐趣,通过宝物的收集不断地充实博物馆中的内容,最终使博物馆得到补完。另外,在游戏中还会出现你熟悉的迷宫。虽然相对《格兰蒂亚》本篇故事来说,这是一款迷你游戏。但游戏仍然是有一些难度的,在本篇你可以放过一些宝箱中的宝物,但在这时你的双眼就要紧盯画面不可放过任何一个宝物,这对玩贯了普通RPG的玩家来说是一个不小的挑战也未可知呢!



⬅左边便是被称为诺萨的火之遗迹,在这里会有许多高温的熔岩地带,如不小心行走很可能会掉进岩浆中,这里是考验你操作感的地方。

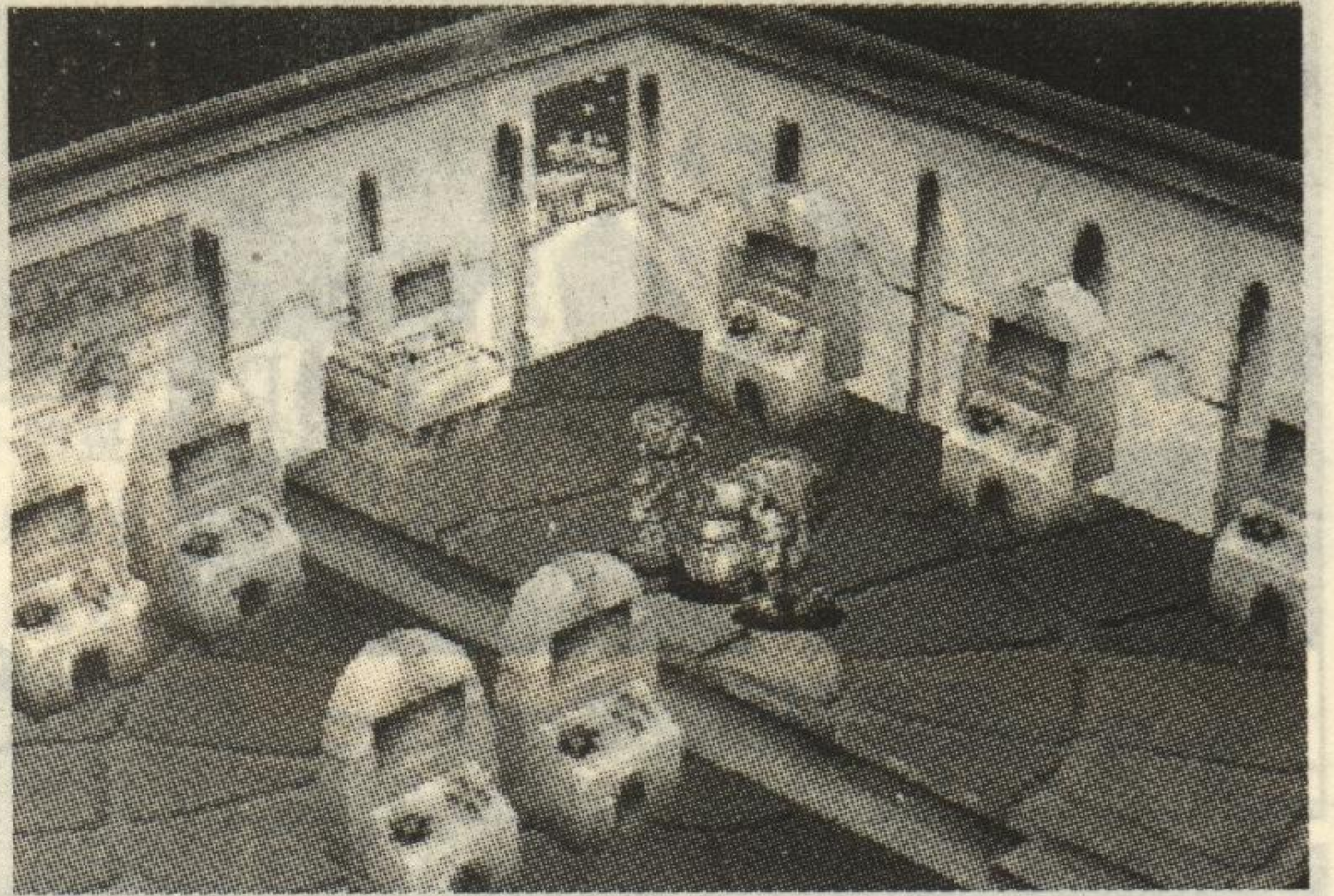


➡杰斯汀与他的同伴闯入了军用基地,在这里的通道中会出现许多一处即发的爆炸机关,如不细心的行走,那么很快你就会被迷宫中的机关炸伤,也就不能继续寻找宝物了。



不断地冒险!不断取得新宝物!

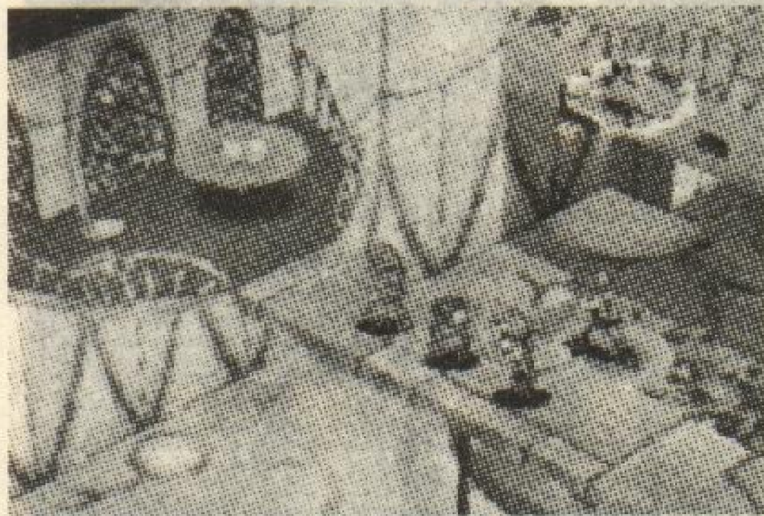
博物馆中的房间



在博物馆中收录了许多与《格兰蒂亚》有关的情报，而博物馆的篇理人便是丽蒂小姐，她会为你介绍馆中的诸多设施，当你要去迷宫中冒险时她又会给你许多好的建议，在博物馆有许多间不同内容的房间，在这些房间内陈列着不同的物品，但这些物品的数目却很少。另外各种宝物要放在相关的房间内，如房间不对是没有办法让宝物归位的，当你不断地对迷宫进行探险而不断取得宝物后博物馆所陈列宝物的数目也就会不断地增加。

大厅

博物馆入口处的大厅，在这里可以向各个房间移动，大厅内有管理员丽蒂向你说明冒险中的注意事项。



映写室

在本篇会话是会出现脸部窗口，而各角色的面部表情也会随事件的发生而不断变化。在房间里有一种被称为“映写机”的东西，你如能在迷宫中收集到脸部画片便可以存放到这里，全部脸部画像共有200多种，如想收集齐要花一番功夫才行。

图书室

在这里可以查阅怪物的有关资料，怪物的数据都被资料化，是个可以取得许多有关知识的地方。



资料室

这是个人们颇为关心的地方，以世界之果为冒险国的主角以及《格兰蒂亚》中的美术、角色、怪物等诸多设定在这里都可以看到。游戏开发者精选了共100种资料珍藏在这里，这些资料是《格兰蒂亚》迷所期待的，千万不要错过呀！

歌剧室

充满着广播剧风格的迷你剧部屋，随着与《格兰蒂亚》本篇故事没有关系，但这部是各角色的背景资料，这些资料也是在本篇故事中没有出现的。在这里你可以看到许多本篇故事的各场面，而你也可以进这些资料进行编辑。是个十分有趣的地方。

右边所列出的便是其中的几个经典剧情。

剧情与相关人员一览

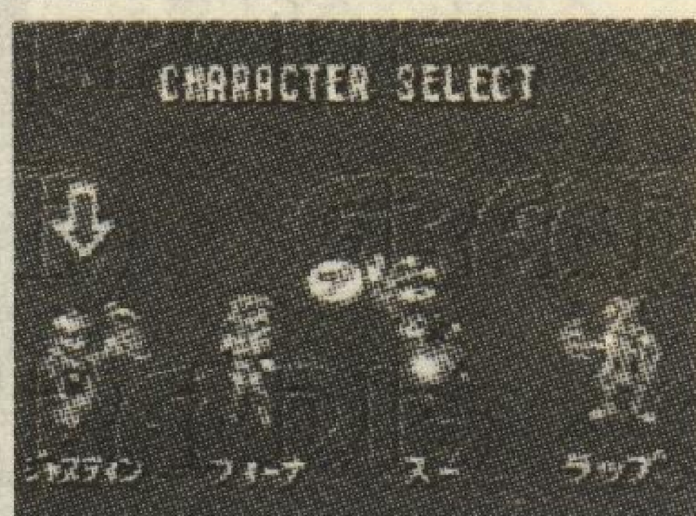
剧情	登场人物
❶男人的生存之道	杰斯汀、加顿
❷被邀请参加的宴会	丝、加顿
❸烹饪对决！	杰斯汀、加顿、菲娜、拉普等
❹比谁先落地……	缪林、玲、变态三人组等
❺翻越世界之果	缪林、玲、巴鲁

游乐场

在游戏中共有8个小迷你游戏，这些游戏与剧情没有任何关系完全是让玩家享受轻松的气氛，这里介绍的便是通过“早食王”游戏去夺取格兰蒂亚杯，在游戏中通过各种动作来达到“早食王”的目标，并且同时为对手制造麻烦，使其“早食”的速度减慢，其中登场的角色全部都是《格兰蒂亚》本篇中出现的重要人物，具有相当的亲切感。





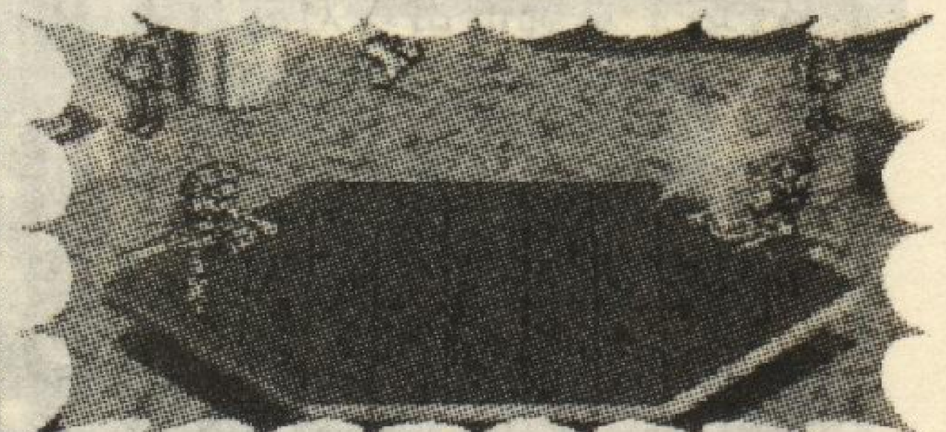


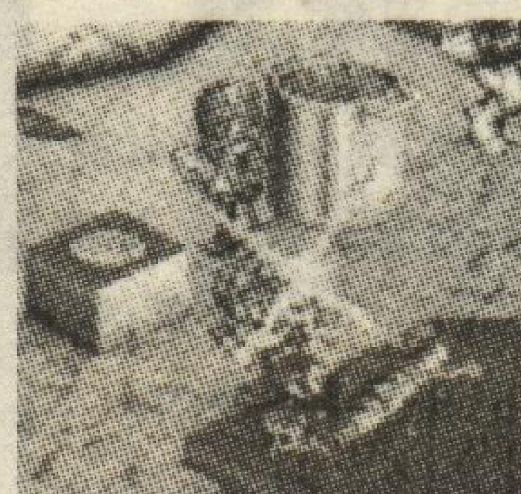


















梦幻模拟战V

SS NEW

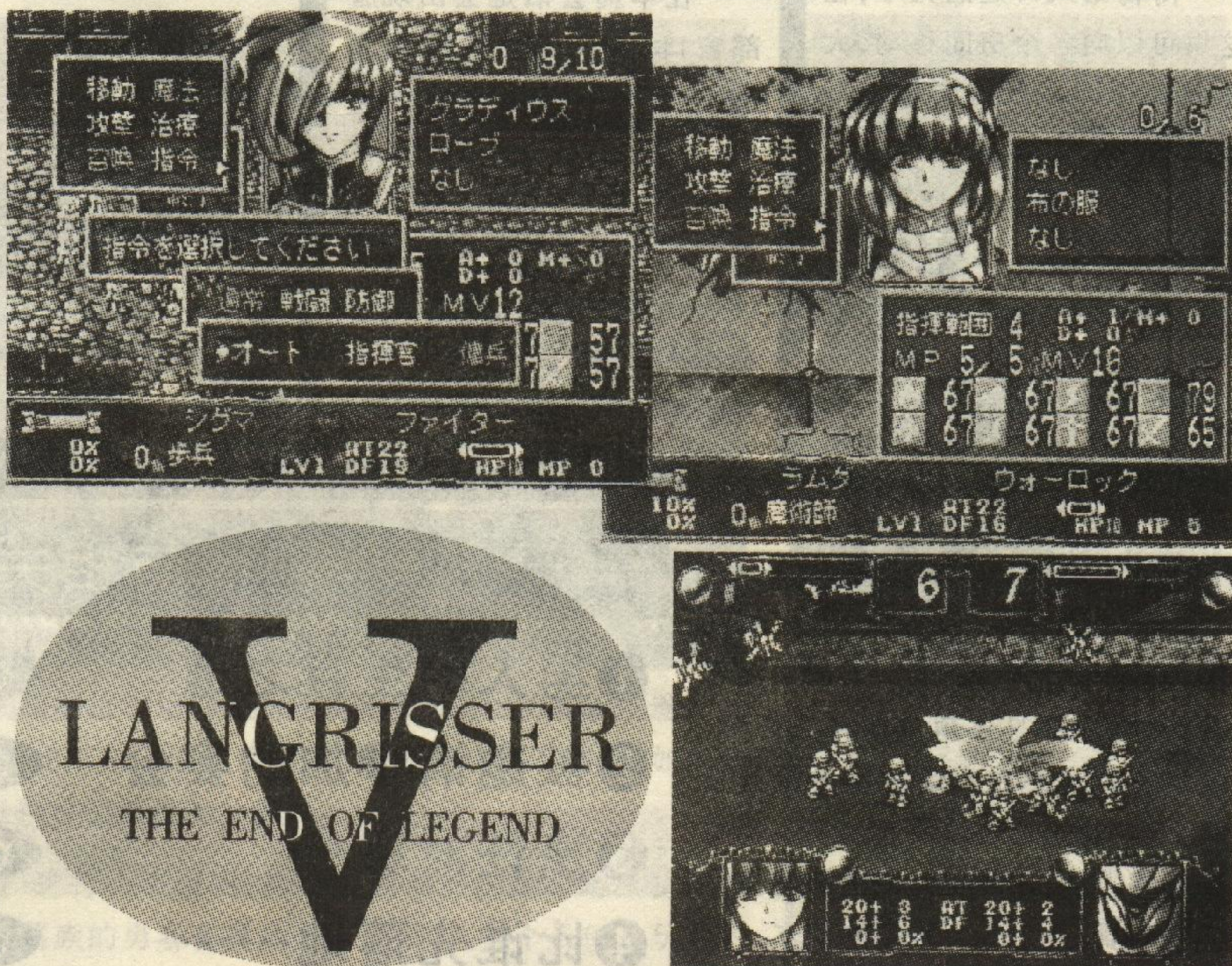
厂商:NCS
类型:S·RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年6月

责编/E·T

传说的终结!系列的完结篇

自从《梦幻模拟战》在家用游戏机出现以来,以它那动人的故事以及众多极富个性的角色在众玩家当中掀起了不小的波澜,这部以"圣剑"与"魔剑"、"光辉"与"黑暗"之间的战争也经过了几百年的时间了,而此系列的游戏也陪伴着我们经历了七、八个寒暑。

作为一个传说,它也该为整个故事划上一个完满的休止符,因此《梦幻模拟战V~传说之终结》马上就要登场了。作为全系列的最后一作,故事初始设定在前作(Ⅳ)的结尾,而本篇新的物语也将随之开始。在游戏的操作系统上也沿续了前作,尽管"Ⅳ"代的系统在玩家当中褒贬不一,但作为对新类型游戏不断地探求又使我们不得不由忠地佩服NCS的精神。

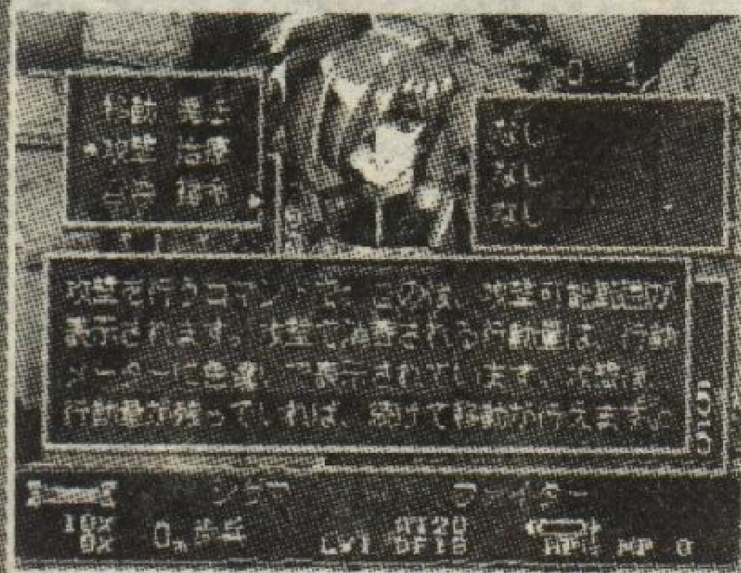


但愿这不是完结!

经过改良后的新内容

指令解说功能

今作追加的新系统,在各个指令上会出现对该项的说明文字,这使得我们在游戏中能够清楚地了解到我们要干什么,这个系统的出现对初玩者是个不小的帮助,而对于老"梦幻"FANS们这些说明文字的出现更能体会到游戏的亲切感。



决定行动顺序的JPS系统

JPS系统是在前作"Ⅳ"中采用的行动方式,其中角色的判断力越高,行动的速度也就越快,而在本篇中JPS系统会相对前作进行强化,虽然强化的重点至本刊结稿时还没有正式公布,但相信应该是十分容易掌握的。

佣兵系统强化

佣兵系统可以说是整个系列的最为经典的设定,并且在MD版的"Ⅱ"中更是率先使用了混合带兵制,虽然在以后的各版中这个设定不知为何被取消了(可能是厂商有意地造成与MD版的分别才这样做的),但在本篇中这个设定又被启用了。



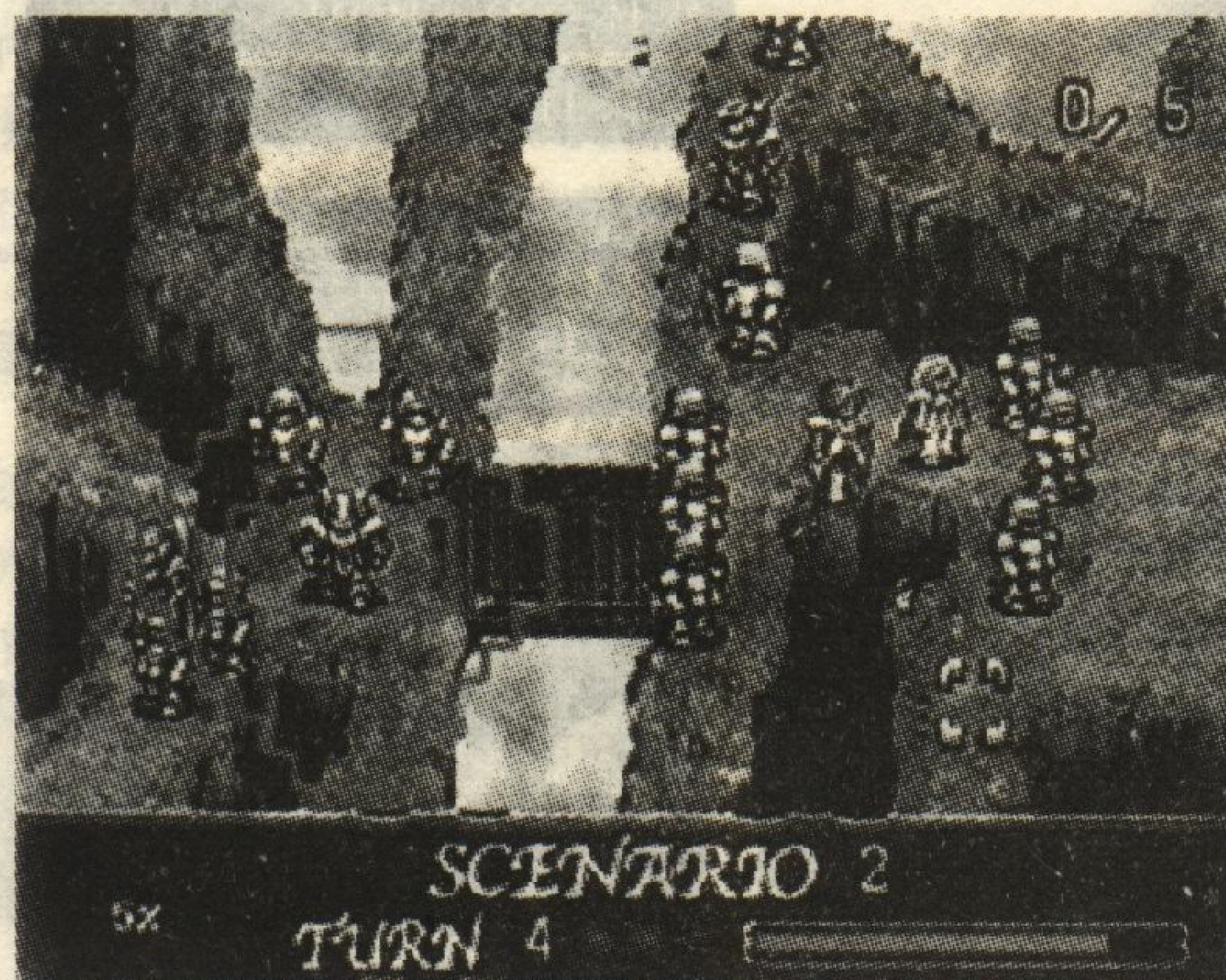


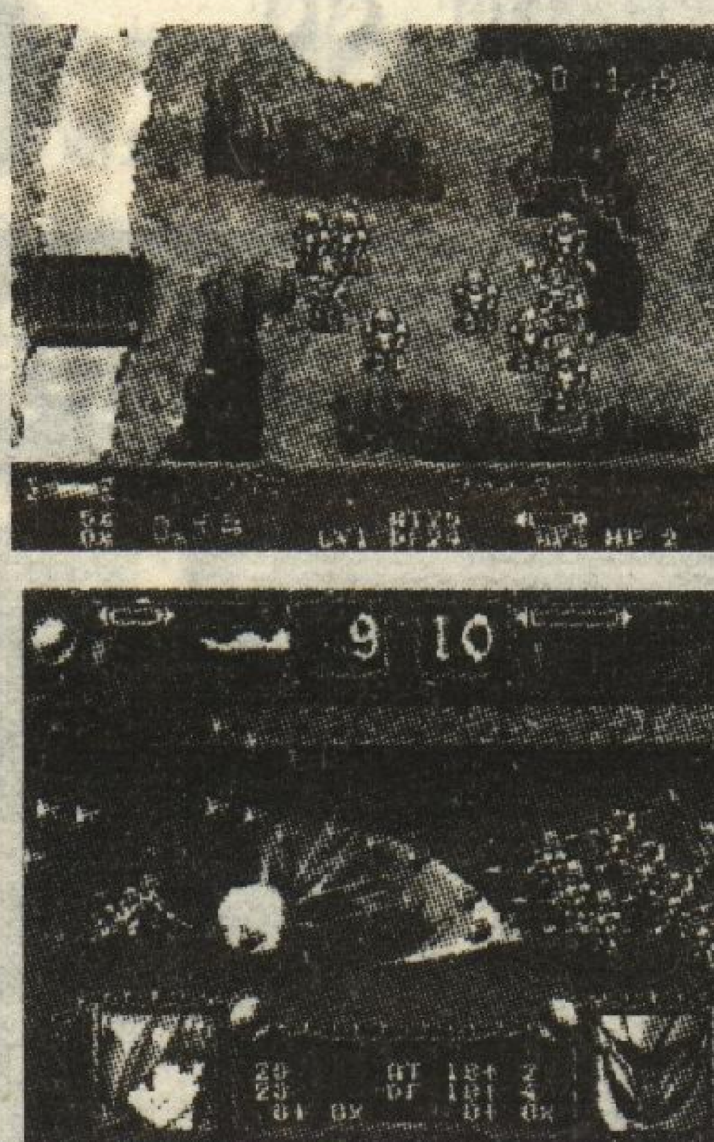
全新的商店画面

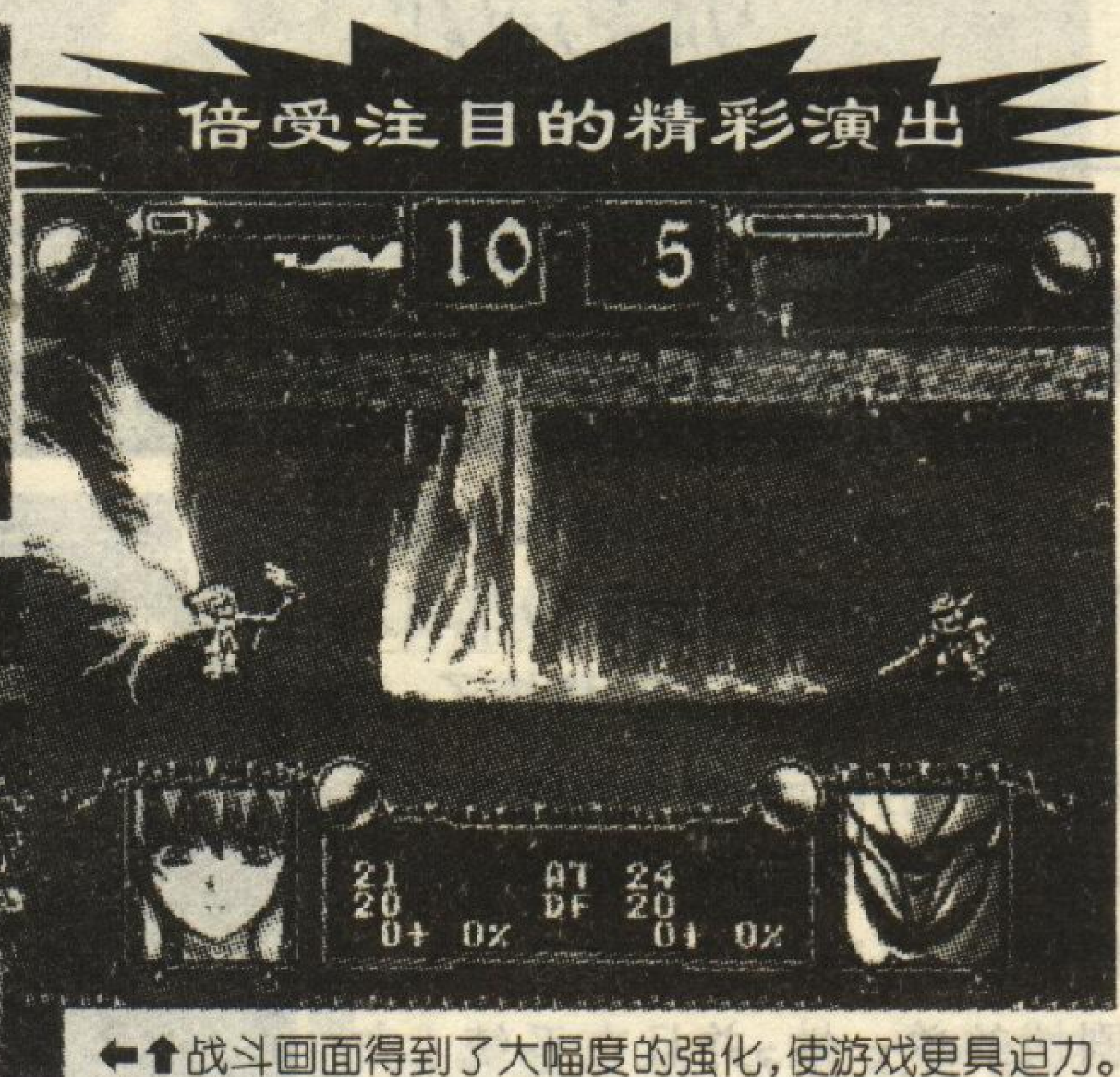
在以往购买武器道具时其商店的设计真是很简单的,而这次的商店中是会有一位可爱的少女而充当店主,不过十分可惜的是这个系统虽然首次出现,但也可能是最后一次出现了,至少在次世代中是这样(但愿我们能在新世代游戏中再次见到"梦战"的新传说)。

得到完全强化的战斗画面

作为全系列的最终章，游戏无论是在系统上还是在画面上都做到了尽善尽美，战斗画面的真实感与临场感达到了全系列的最高峰。各种魔法与挥剑出现的剑气极具迫力。而在战略战术上，由于混合带兵制的复活，使我们在兵种分配上要在一个大局化的安排，这是因为虽然混合带兵可以弥补一些单一兵种的缺陷，但同时也为战斗的整体化带来不便。试想一下如你想用飞兵的机动力来弥补步兵的某些不足时却要面对敌弓兵部队那致命的打击，而相对而言步兵虽然行动力低，但对弓兵却不会畏头畏尾，因此可见我们在战斗前的兵种分配时要尽量利用这制度的优点才能使胜利的天秤偏向我方。



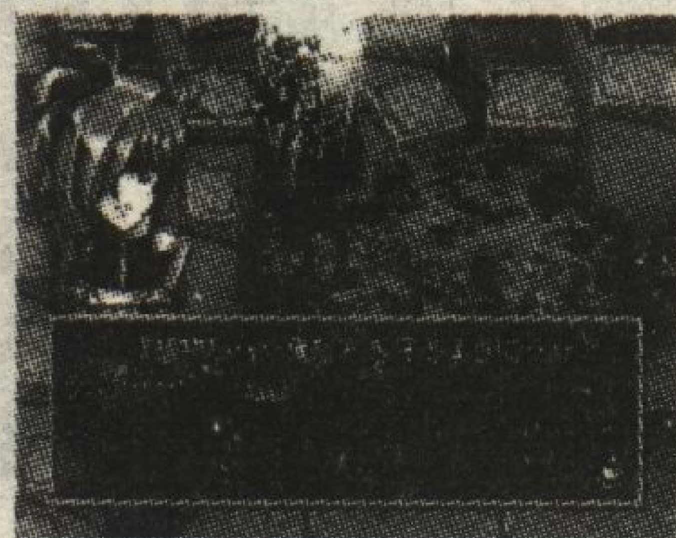




←⬆战斗画面得到了大幅度的强化，使游戏更具迫力。

全新的角色陆续登场

故事出场的人物的设计依是我们熟悉的漆原智志先生。而且更多的FANS们要求本作开场时要加入动画(前作从头至尾没有一场动画，比较平淡)，因此在本作中重要的剧情以开场及结尾都会有动画出现，不过具体的还要等游戏制作完成才能知道。





西格马

本编的主人公，是基扎洛夫调制的实验体，实验体的意思就是人造兵，其本身能力还是个未知数。



是统领庸兵军团的实力派战士，与主角西格马之间有着微少的关系。

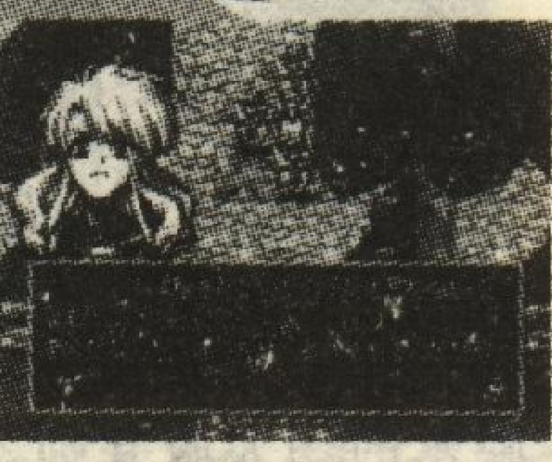


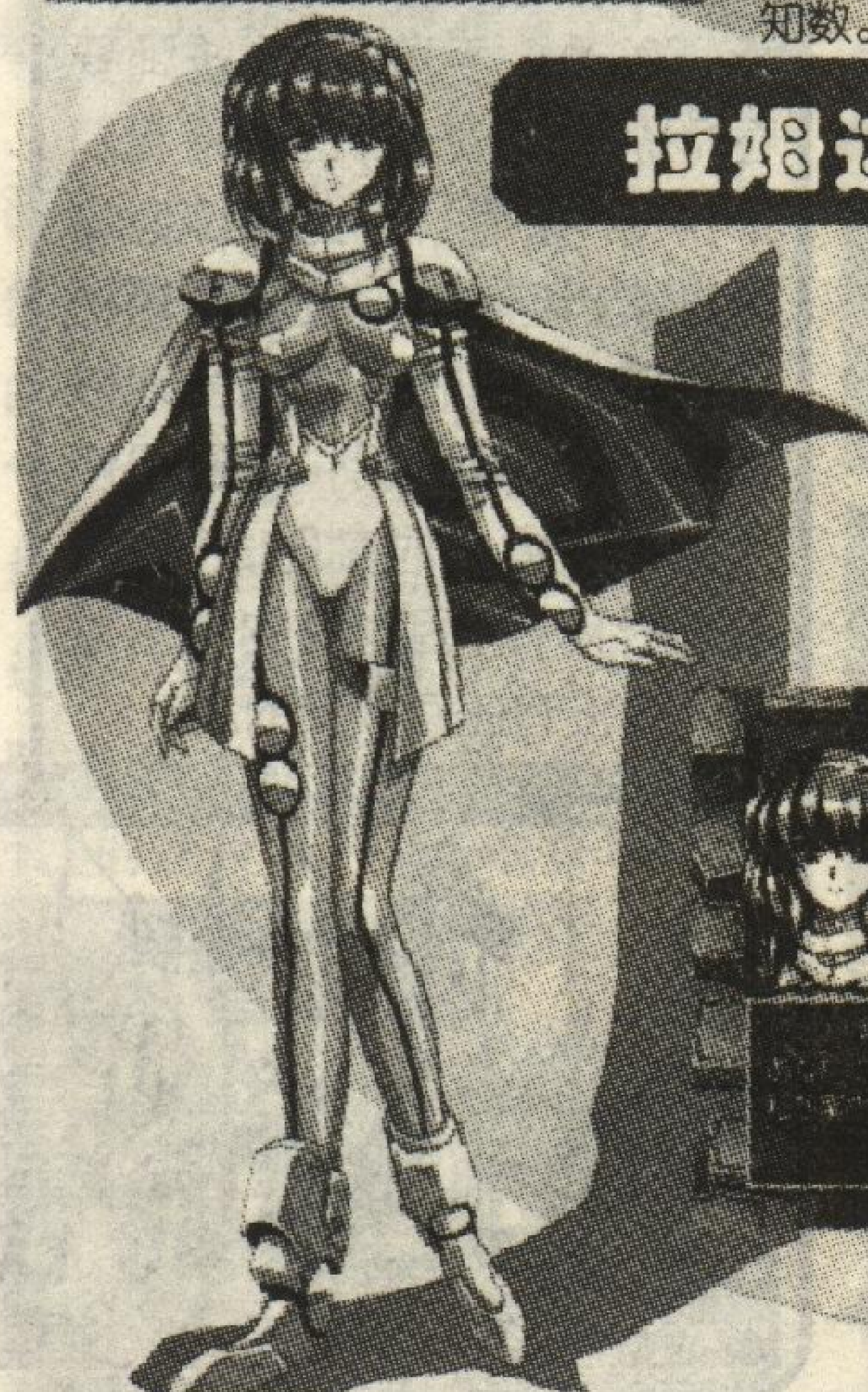
布淋达



克拉蕾特

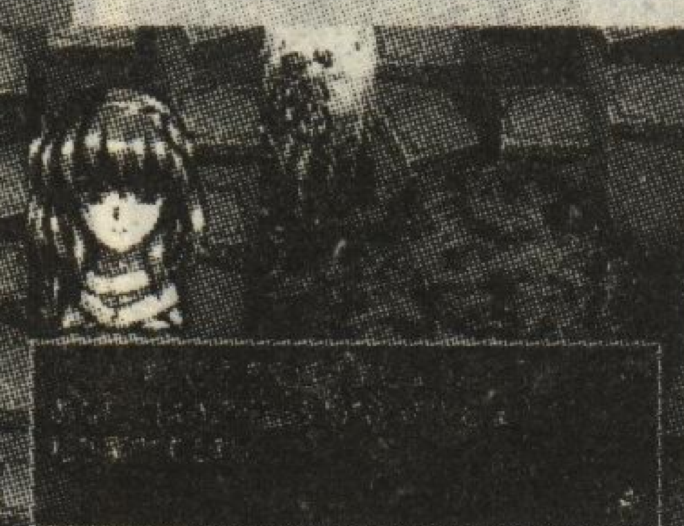
是卡尔萨斯帝国的公主，为了寻找传说的魔导士提西卡而访问了这块大陆，是个爱唠叨的家伙。



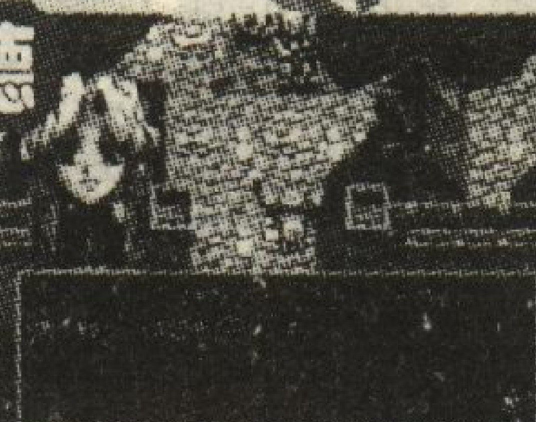


拉姆达

由基扎洛夫进行人体改造的少女，并给予了她许多知识，但却失去了感情与记忆，看上去给人以冷漠的印象。



阿鲁布雷德



是连邦王国雷诺尔斯地方的领主罗克维尔家的次子，看上去是个性格软弱的人。



林法尔斯

是袭击基扎洛夫魔导研究所的主谋，并是连邦王国罗体法尔的地方领主，目的是捕捉实验体。

SOLDIVIDE

ソルディバイド

SOLDIVIDE

PS、SS

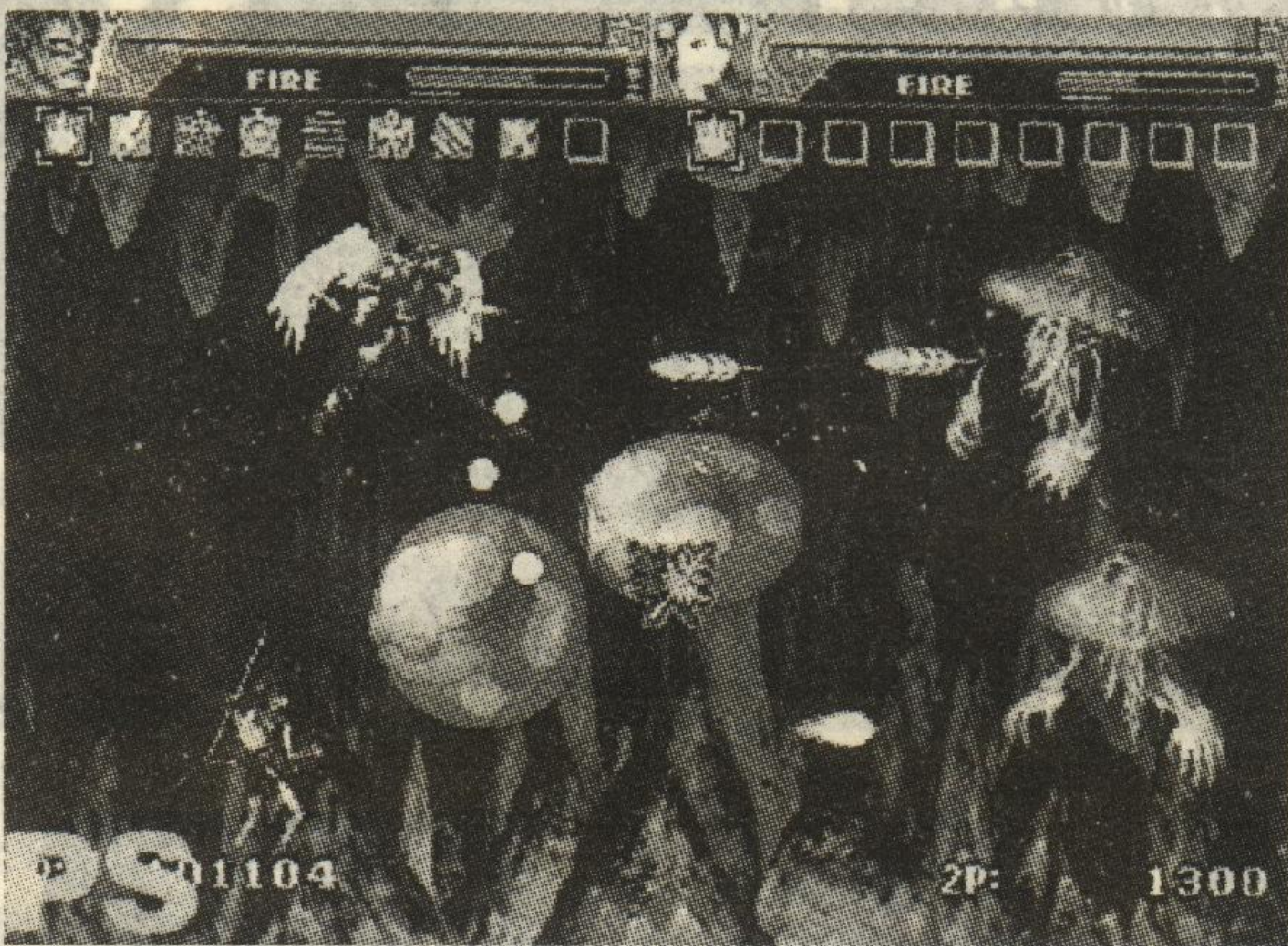
NEW

- 厂商：彩京
- 类型：SHT
- 媒体：CD－ROM
- 发售日：未定

责编/E·T

用剑斩向敌人的异类射击游戏

去年在游戏中心登场的横卷轴射击游戏《SOLDIVIDE》没想这么快就要给PS与SS移植了，这是一款由“彩京”制作的精彩的射击游戏，曾经获得了许多玩家的好评，它突破了以往射击游戏中剧情的单一性，并且在系统上加入了动作游戏的要素，这也是该游戏大受欢迎的原因之一。







在此游戏中加入了一种被称为“斩”的动作，由于这个要素的加入使这款游戏被称为“异色的射击游戏”，斩的动作可以通过指令作最大4回的连续年击，这样玩者便可以利用射击与动作对这个游戏进行攻略，其斩击动作的爽快感超过了以往的射击游戏。看来现在的游戏正在向多元化发展，射击游戏也不例外，如还保持以往的传统那么很快就会失去市场，这一点彩京把握得十分得当。

在这里就将玩者操作 主人公角色(自机)进行一下说明，其中包括手持妖剑的暗黑骑士保克、光之神殿的守护者大魔导师迪奥拉以及飞翼族的勇者有翼战士卡休昂，这三个人便是玩者的分身，那么你更喜欢哪一个呢？



迪奥拉 大魔导师

可以使用高等级魔法与召唤术的伟大魔导师，其魔术能力是三人中最强的，魔法种类也比另外两人多，是个令敌人恐惧的人。



卡休昂 有翼战士

是森之都市住民，也是飞翼族族长的儿子，由于父亲被魔王伊普塔杀害而燃起了复仇之火，其移动速度是3人中最快，其接近战的能力也较高。



保克 暗黑骑士

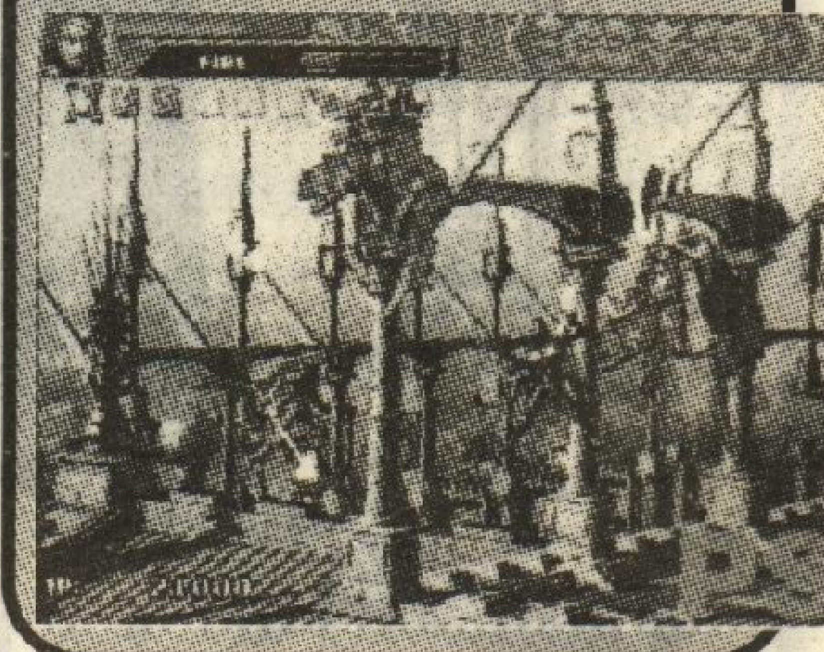
曾经是圣战士，但为了夺回被魔王伊普塔侵略的祖国毅然成为了暗黑骑士。由于是剑士的关系，他的接近战能力很高，其斩击的也是最明显的。

追加了斩击动作，并且与以往的射击游戏有着不同表现的《SOLDIVIDE》，其操作方法如下：斩击、射击、魔法选择、魔法使用4个键是基本的配置，当我们同时按下射击与斩击键后便可发动魔法。另外当我们按斩击键时可以配合摇杆进行最大4回的连续斩，在游戏中连续斩与射击是对敌人造成大伤害的重要手段，而魔法则要在危机时刻使出，也就是我们所说的“保险”，因此熟练地掌握连续斩与射击的配合是轻松取胜的重要法宝，如过多地依赖魔法则是很被动，魔法的使用除要在危机时刻时，而且还要有针对性，因为有的魔法对敌人是没有任何效果的。



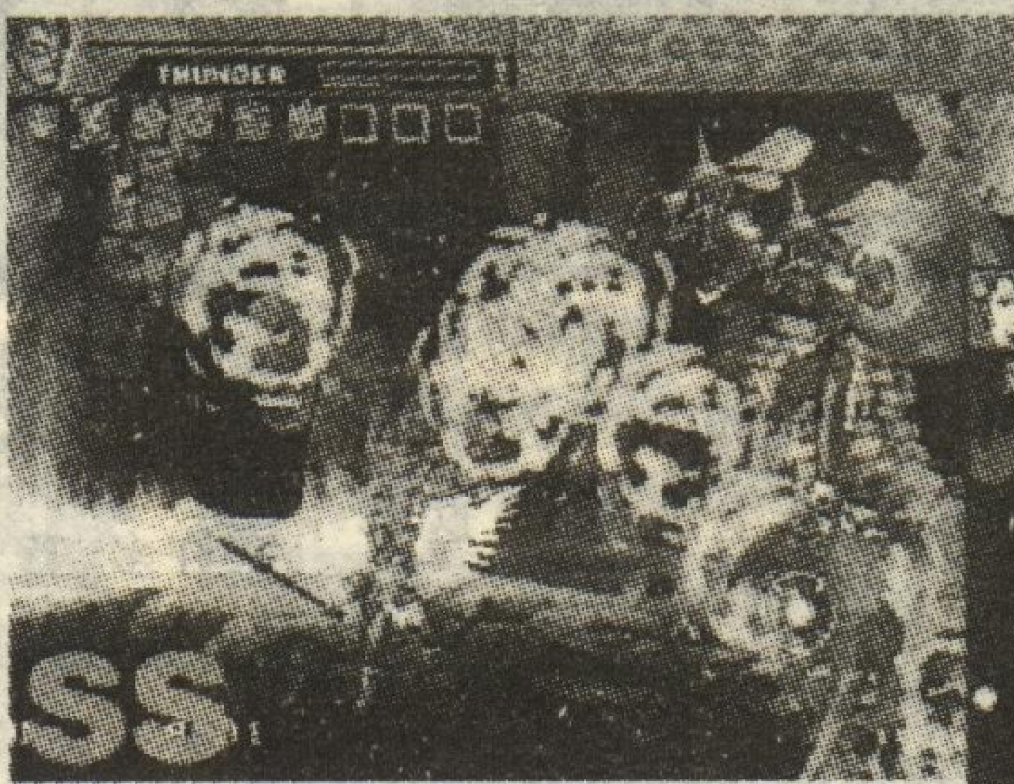




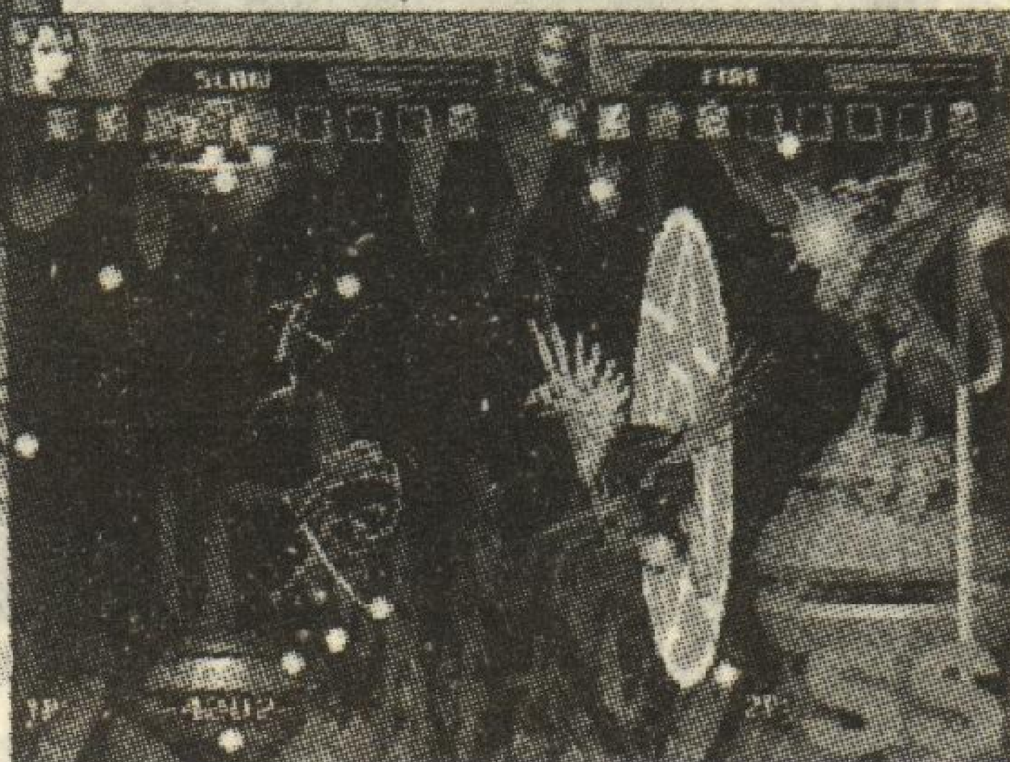


为打倒魔王开始了长时间的旅行

为了阻止企图令邪神复活的魔地伊普塔，3位勇者挺身而出，在攻关的过程中会遇到许多难关，而敌人也与自机一样有体力值的设定，在先前可以用一发、一斩解决的敌人到了后面就会因体力设定的增加而变得十分难打，并且这样的敌人会在以后的关中不断出现，而这时连续斩的应用就成为击退敌人的重要手段。同时你还可以利用魔法或是与同伴一起协力进行游戏，因为有的难关靠个人的力量实在有些困难(射击游戏狂除外)。



⬅⬇在攻关过程中会遇到很多强力魔物，要小心！



⬆➡利用魔法将屏幕中的敌人一扫而光。

你的任务是
阻止邪神复活



⬅⬇在序盘阶段，出现的BOSS级角色，看起来好像是一只喷火的翼龙。



从以上的画面中可以看出PS、SS的移植度十分高

具有决大迫力的攻击魔法及攻击辅助魔法

魔法分为全部角色共有的类型以及各角色独有的类型，各角色固有的魔法共有2种。魔法的属性与敌人的属性也要考虑在内，如水系魔法对火焰系敌人通常会造成很大伤害，这种法则在玩者遇到危机时是要坚决使用的，当敌人被魔法击倒后还会出现宝物，魔法的使用是要当魔法槽充满时才能发动，当打倒的敌人增多了被消耗的魔法槽会再逐渐积攒起来，以便下一次魔法的发动。



炎之不死鸟
PHOENIX

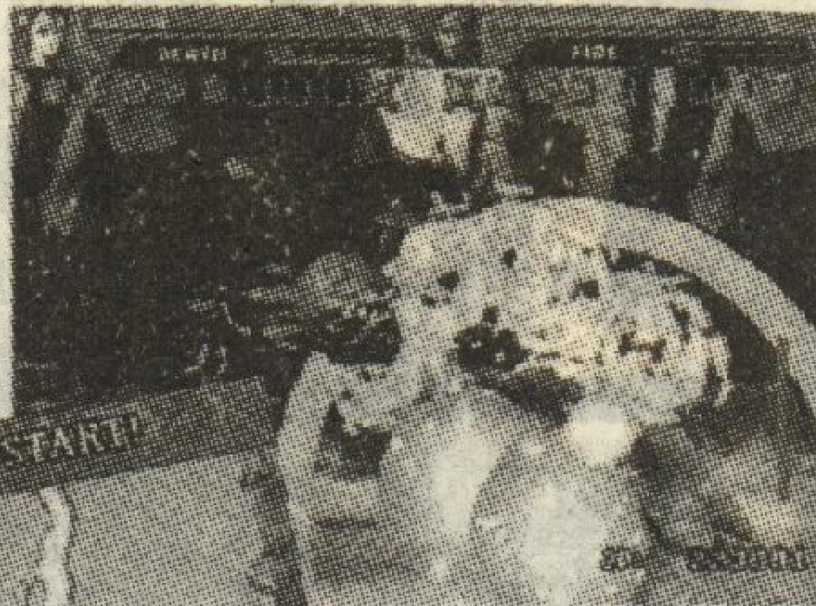
最强魔法
DATH



雷爆

⬅雷爆可抵消敌人的攻击

飓风



冥系敌人必死！



哈哈！我是死神！

➡⬆以上两种是分别代表火系及冥系的最强魔法。

强力的恶鬼球

⬅迪奥拉的固有魔法对恶鬼系敌人有强力的效果看准时机放出魔法便可清除画面上的所有敌人。

市场导游

铁拳 3

PS | 对战 ACT　CD-ROM　使用记忆区数 1
NAMCO　目前发售中



使 PS 最终走向胜利的最大功臣之一——NAMCO 的名作《铁拳 3》终于在 PS 上出现了！这部作品的出现使得 PS 的强大 3D 表现机能有了再一次的体现，尤其是 CG 制作的片头和结尾，可以说比《魂之利刃》有过之而无不及，而且有些场面，仿佛要比《魂之利刃》强出许多！



除了 CG 制作的极为优秀之外，在对战上此作依然沿继其以爽快感为准则的风格，在对战中，操作极为流畅，动作干净利索，让人爱不释手。对战画面比起第一、二代要细致许多，不仅背景部分处理的十分出色，人物的 3D 处理也要强于前两代，每个角色仿佛于比例上都要比前两代略大一些，人物身上的衣服也刻画的非常细腻，不像别的 3D 对战游戏一样，衣服仿佛粘在身上脱不下来。





在使用角色方面，玩家可以使用的格斗家有二十二个人之多，除了有我们已经知道的小恐龙阿冈和熊猫之外还有不少的奇异角色可以使用，相信应该会乐趣无穷。不过此回登场的小恐龙阿冈仿佛实力超过格斗家许多，普通中上段攻击不能命中，而且阿冈的攻击不仅快而且伤害力高，所以是个较难对付的角色。



为了增加可玩性，游戏中还加入了新的模式。选择人物后进行单人闯关的"铁拳力量"的模式以及两个人可进行对战的"打球"模式，这都使玩家能够从枯燥的练招模式中解脱出来，这一创意的确十分不错，有兴趣的朋友们可以试一试。

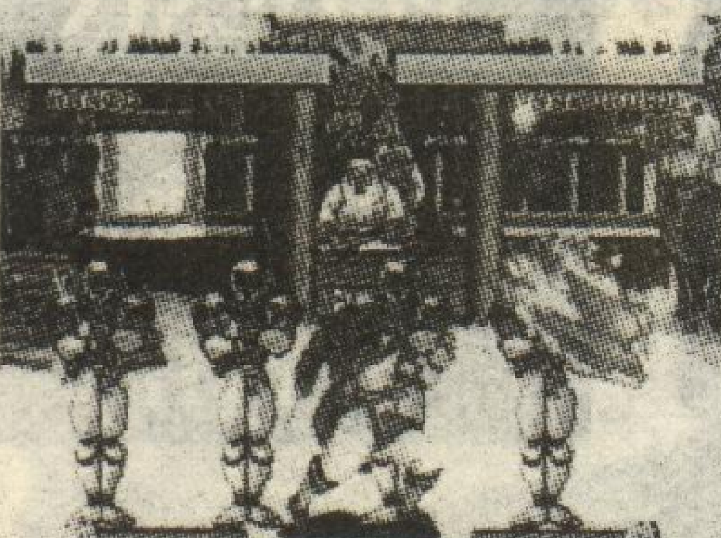


游戏性：9
收藏性：9
热销程度：10
建议购买度：10

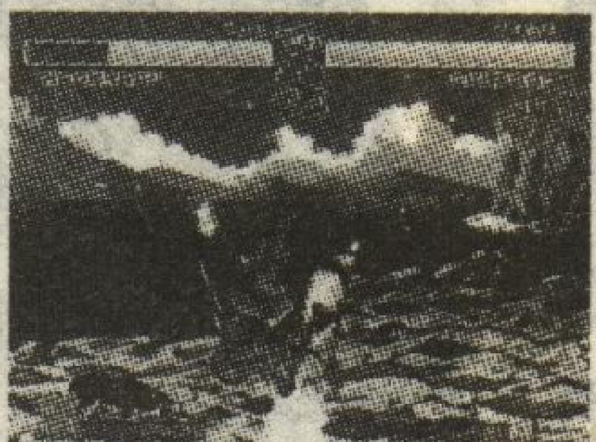
市场导游

剑客指南

PS | 对战 ACT　CD-ROM　使用记忆区数 1
SNK　目前发售中



《侍魂》系列登场至今，一直被广大对战爱好者所津津乐道，于 NEO·GEO64 位机上的第一个对战 GAME，就是"侍魂"！由此可见其受欢迎的程度。在"侍魂"系列至今的 5 部对战游戏中，如果说精典之作，那必属《真侍魂—霸王丸的地狱变》，这部作品至今仍然广受好评，不少朋友专于此道已几年有余。所以这回在 PS 上发售的《剑客指南》使许多对战迷们欢呼不已。

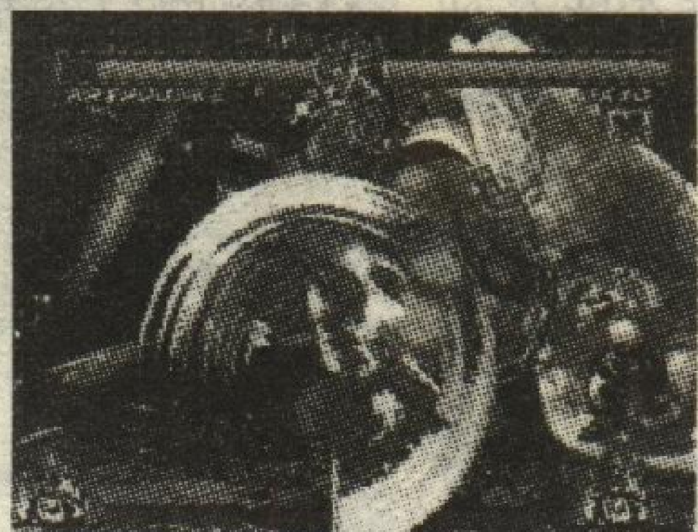


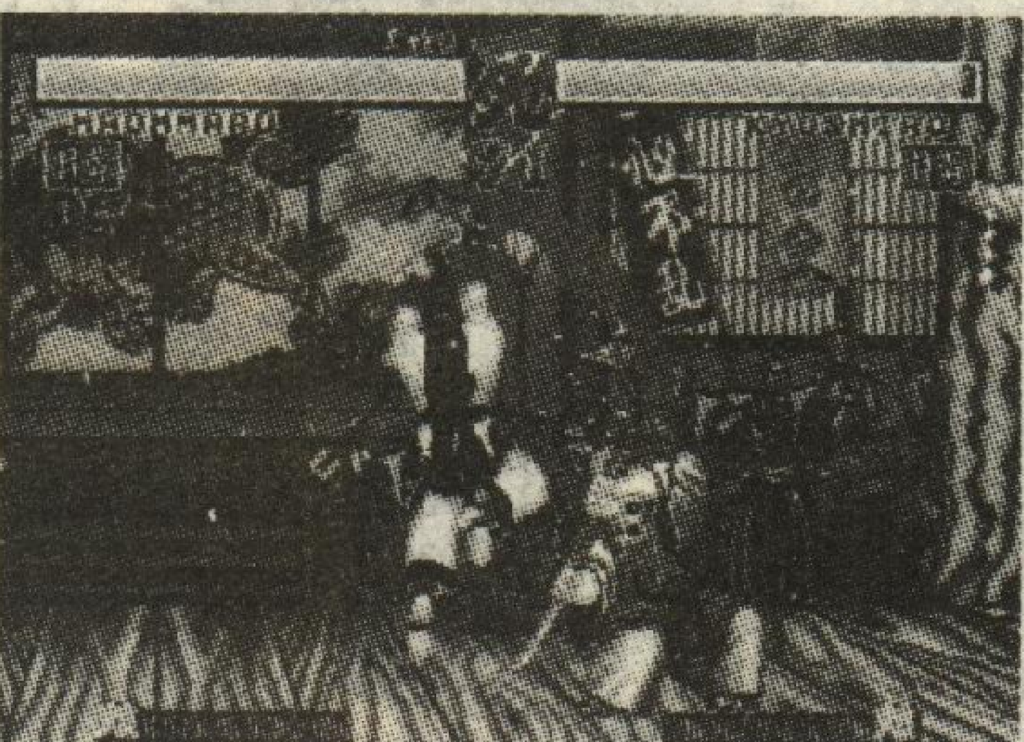
《剑客指南》存有"侍魂"系列的前两部作品，虽然《侍魂 1》制作比较粗糙，而且招式也不如后几代华丽，但其必竟是开山之作，正是她把刀剑类对战游戏推向广大对战玩家，使得那些早已厌烦了"波动拳"的朋友们眼光一亮，所以说在《剑客指南》中，《侍魂 1》的收藏价值远远大于她的可玩性。





在《剑客指南》中，《真侍魂》正是朋友们购买此游戏的理由。不过，在此回的《真侍魂》仿佛已经没有了过去于 ARC 和 NEO·GEO 上的流畅感，除了读盘极为缓慢这一必然缺点外(PS 向来 2D 对战 LOADING 慢)，移植度也让人大伤脑筋。PS 的《真侍魂》好像还不如 NEO·GEO CD 的表现水平，不论是画面，还是音乐，以及游戏时出招的感觉都让人十分失望。从前阵子 PS 上的《天草降临》来看，这回的《真侍魂》可以说是制作厂商没有尽力，原来一个在 16 位机上都能表现的淋漓尽致的作品，结果在 32 位机上都十分失败。





虽然《真侍魂》制作得很差，但本游戏却销路不错，看来铁杆的"侍魂"迷真是很多！

游戏性：6
收藏性：8
热销程度：7
建议购买度：6

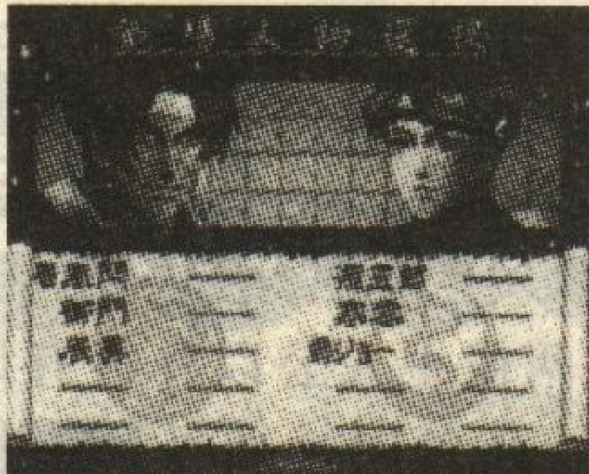
武士道之刃 2

市场导游

PS | 对战ACT CD-ROM 使用记忆区数1 | SQUARE 目前发售中 通信对战线对应

有大幅改变的续作

拥有大人气的武器对战类游戏——《武士道之刃1》的续作登场了！此回与前作相比又有了很大的改变，重新制作的攻击方式让玩家们更善于掌握。



大量新角色的加入

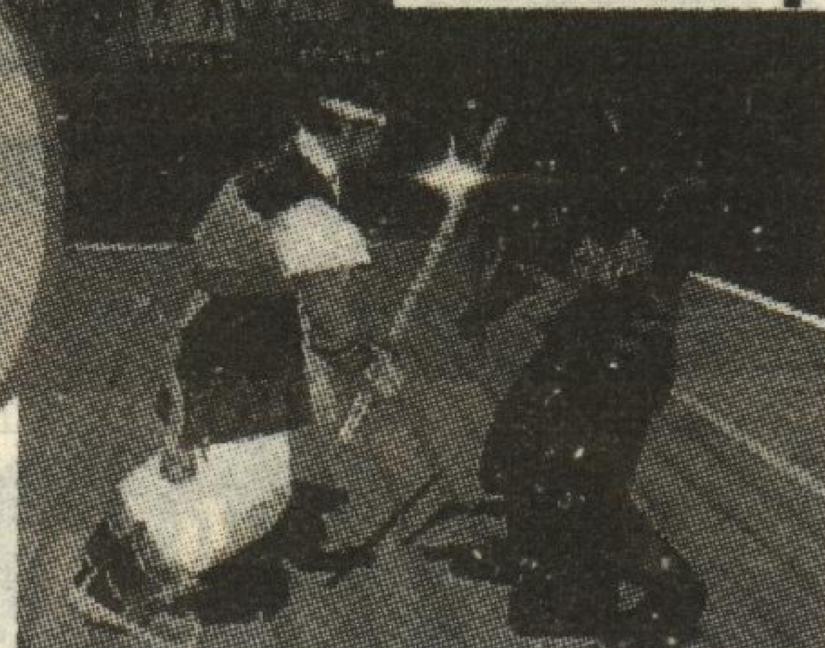




许多新地点的设置

新加入的地点

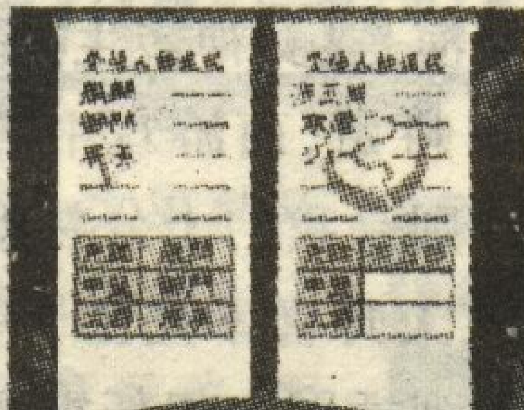
在本作中有几处新加入的地点，有可供练习时使用的"修练之间"，也有进行团体战修练时使用的"对抗之间"。

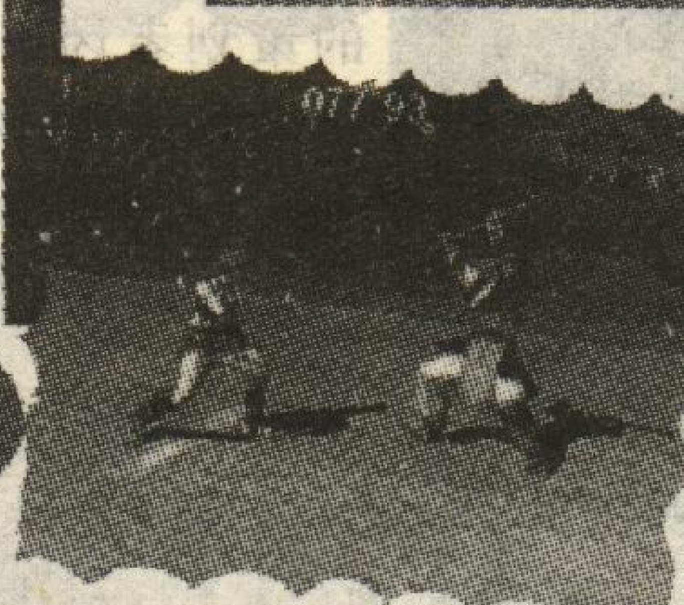


刻苦修行才能克敌制胜！

修练之间

刀光剑影！





对抗之间

养兵千日，用兵一时！

流派对决!!

选用特有的架式是取得胜利的关键，而且选手尽量选择最适合于自己的武器，这样才能在对战中运用自如。



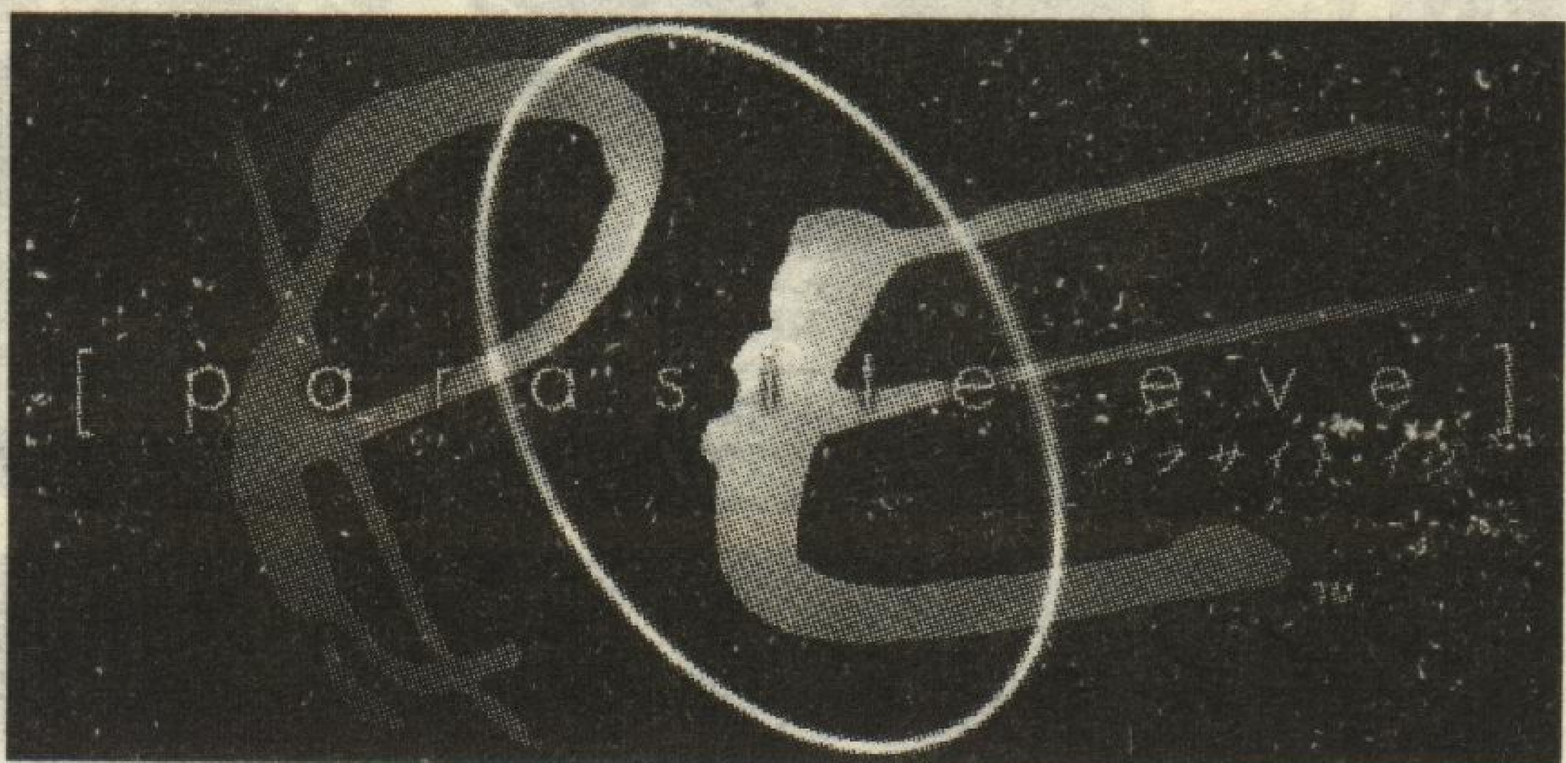


游戏性:9
收藏性:8
热销程度:9
建议购买度:8

寄生魔种

市场导游

PS | RPG CD-ROM×2 使用记忆区数1 | SQUARE 目前发售中



由著名小说改编的剧本



由SQUARE制作的RPG《Parasife EVE》其剧本并非原创，是由濑名秀明的著名同名小说改编而成，当初这部小说曾经获得大奖，并且于销量上也突破了百万。以此强有力的剧本，再加上一向善于用电影方式展现GAME的SQUARE的制作能力和SQUARE USA的CG表现，这三方面均属高水平，想必作品一定非常成功。



故事简介



主角Aya Brea为纽约市警察，事发当日正好约朋友去歌剧院听歌剧。突然间，舞台上火焰四起，台下观众连忙逃走，情况极为混乱。可是Aya却发现台上的女主角却只是大笑，Aya对其产生怀疑。这时台上的女主角对Aya说"我叫EVE!"



当事情发生后，官方下令疏散城中市民，Aya在无人的城市中与一名线粒体研究员前田邦彦相遇，从其口中Aya了解到在数年前的日本也曾发生过上述事情，Aya自此陷入与线粒体的战斗中……

线粒体 Mitochondvia

线粒体俗称"细胞动力源"，其主要作用是提供能源供细胞使用，不过于EVE体中的线粒体产生了自我意识，并改变了她身体的DNA，并通过线粒体之间向其它生物进行思维控制。



游戏性:7
收藏性:8
热销程度:9
建议购买度:9

市场导游

REBUS

PS | SLG CD-ROM 使用记忆区数 2
ATLUS 目前发售中



强大的制作队伍

ATLUS 的作品风格一直走偏门,"女神"系列就不用介绍了,这回的 SLG《REBUS》也一改正统 SLG 的手法,向玩家展现的又是一款上佳的但属异类的作品。



游戏的导演是《女神转生》系列的策划者冈田耕始,而游戏中各角色的形象设计则是我们十分熟悉的"FF"插画名家天野喜孝先生,天野先生在"FF"系列插图中担任重要工作,他的画风早已被玩家们认可,这次冈田先生与天野先生合作必定能创作出十分精彩的游戏。

"REBUS"是回合制的模拟游戏,战斗时各单位的攻防与各种道具的使用都体现了传统模拟游戏的风格。在角色选择上你可以选择男主角也可以选择女主角,但是并不是说只能完成其中一段情节,而是两个主角的故事要串起来才能完整地完成这个游戏。而等待两位主角的命运又将是什么呢?这只有在玩本作时才知道。



性格各异的角色

在游戏中除了两位主人公以外还有许多极富个性的角色登场,他(她)们有的以同伴的身份出现,有的则以敌方的角色出现,而且这些人跟整个故事都有或多或少的关系,而且性格各异。



由于游戏的总监督冈田耕始先生导演的"女神转生"系列是广大玩家们所熟悉,因此在游戏中是会有"女神"系列的专利系统——召唤"仲魔"出现的!



迷绘

游戏性:8
收藏性:7
热销程度:8
建议购买度:7

市场导游

佣兵传说

PS | SLG CD-ROM 使用记忆区数 1
KOEI 目前发售中

古老的大陆战乱纷起

在战乱纷起的年代,佣兵团作为各国战斗必不可少的战斗力而登场,在此年代佣兵团得到了前所未有的发展,当然在其中也有不少恶人混入。本作的最终目的就是消灭邪恶势力将大陆恢复和平。





◀主人公是佣兵团队长。



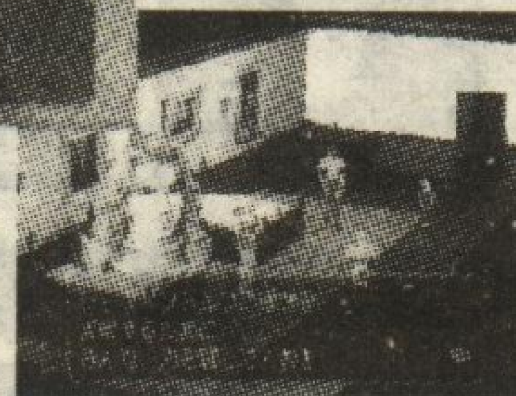
在街道中收集必要的情报!

▲▶主人公在街道中要进行收集情报和寻找中间的行动。

临危受命

在游戏序盘,主人公所属的佣兵团与传说中最强的——葬送佣兵团展开战斗,主人公所属佣兵团的团长被杀害,团长临死之前将佣兵团交给了主人公,统一大陆的坚难历程由此开始……





兄弟!师徒!

丰富的战斗系统

集团战斗

操作界面非常优秀,玩家可以轻易的掌握。这是克敌制胜的法宝。



冲啊!冲啊!

一骑讨

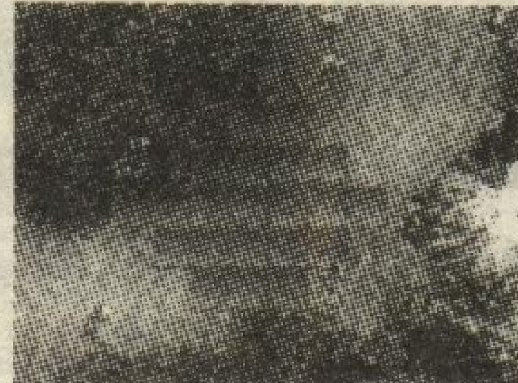
进入必要情节以后,就会出现双方武将单挑的画面,运用必杀技是关键。



为了胜利!

行军

象通常 SLG 一样,采用回合制的行动方法。



游戏性:8
收藏性:6
热销程度:7
建议购买度:7

市场导游 花之骑士

PS | SLG CD-ROM 使用记忆区数 1
KONAMI 目前发售中

每天不停的学习…是为了…

KONAMI 制作的 SLG——花之骑士，本作的主人公是一位为了要成为王国的第一骑士而进行必要训练的见习骑士。

在训练中是会与许多人相遇并出现选项，玩家进行的选择将会影响整个游戏的进程。

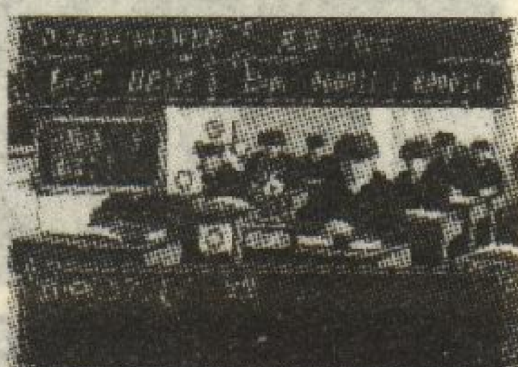
成为王国第一骑士



▲每天不停的学习、学习，这样积累下来，能力才会有所上升。

相遇！





▲当学习的次数达到一定多时，主人公所积累的经验值上升后，主人公会 LEVEL UP!

许多突发的事件

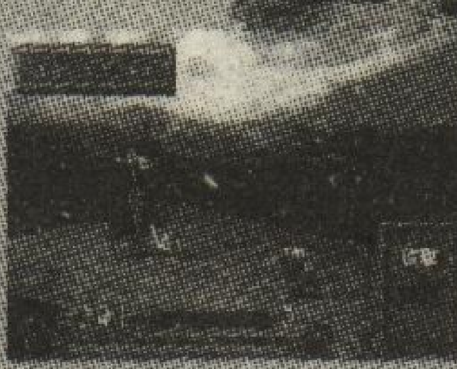
在游戏的进程中，王国经常出现一些突发事件，主人公需要冷静才能妥善处理。



◀大名以熊提打倒可升。

▶在时间限制内把木柴全部斩完。

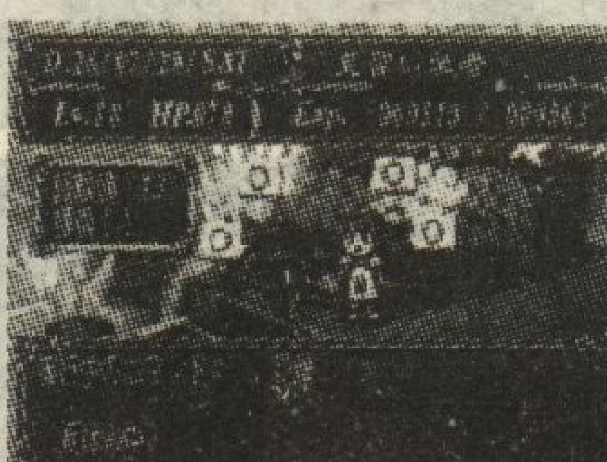
王国的战争也是必不可少的事件



可爱的战斗画面！

在进行骑士的修行时，会参加王国的作战，作战为回合制，共有步兵、弓兵和马兵三个兵种，以残留士兵多少决定胜负。

休息日……





走上街头与平时在学校不能见面的朋友们聊一聊吧……

游戏性:8
收藏性:7
热销程度:9
建议购买度:8

市场导游 最终幻想 V

PS | RPG CD-ROM 使用记忆区数 1
SQUARE 目前发售中

完全移植的名作



提到 RPG 就不得不提到 SQUARE，提到 SQUARE 就不得不提到"最终幻想"系列，提到"最终幻想"系列就不得不提到《最终幻想Ⅴ》。本作与《最终幻想Ⅳ》和《最终幻想Ⅵ》都属于这一系列中最优秀的三部分，作为此系列中最为成功的《最终幻想Ⅳ》目前已经重新移植到 PS 上，而这回的《最终幻想Ⅴ》的移植也沿继了前者的风格：把游戏原封不动的移过来，并加上精美绝伦的 CG 动画。



值得重玩的名作

因为除了 CG 之外，其余都是过去 SFC 上的水平，所以许多新加入游戏阵营的朋友对于这种画面的作品十分反感，甚至对许多过去 SFC 上的老玩家抢购此游戏而感到惊异。对于这些新加入的朋友们，希望你们能够体验一下这部作品，可能她的画面简单、粗糙，可能她的音乐单薄，但是你一但全心投入其中，你一定会了解到为什么这部作品能够成为此系列最优秀的三部之一，到时你会被曲折而充满感情的情节吸引的欲罢而不能。



加入精美 CG 的名作

提到这次的移植就不得不说起新加入的 CG 动画，此回的 CG 动画制作可以说十分成功，每个角色当初在玩家心目中的形象（SFC 上没有用 CG 或动画表示）都被活生生的再现出来。当风吹起窗帘时的 CG 制作更加另人叫绝！



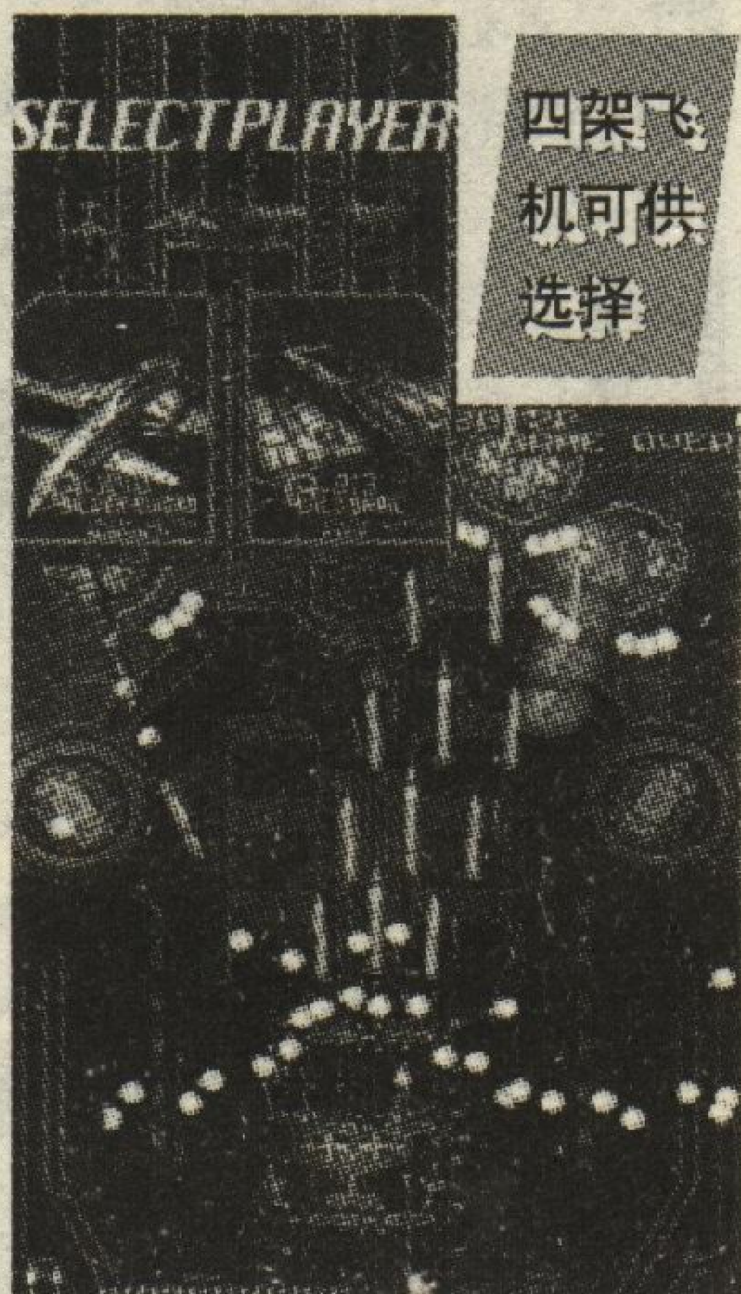
游戏性:9
收藏性:9
热销程度:9
建议购买度:9

市场导游 BATTLE GAREGGA

SS	SHT　CD-ROM　使用记忆区数 84
	EA　目前发售中

超弹幕!!

自从 EA 制作了 SS 版的《苍穹红莲队》以来，对其作 SHT 的水平有了新的认识，此回为 SS 专门移植的著名 2D 射击作品《BATTLE GAREGGA》更可谓目前 2D 纵版射击的精典之作。此作无论是从系统还是画面上都完全再现了 ARC 上的风采，而且于 SS 版上还加入了许多原创要素，使得本作品在 SS 上既有 ARC 的迫力又有家用机的精巧。

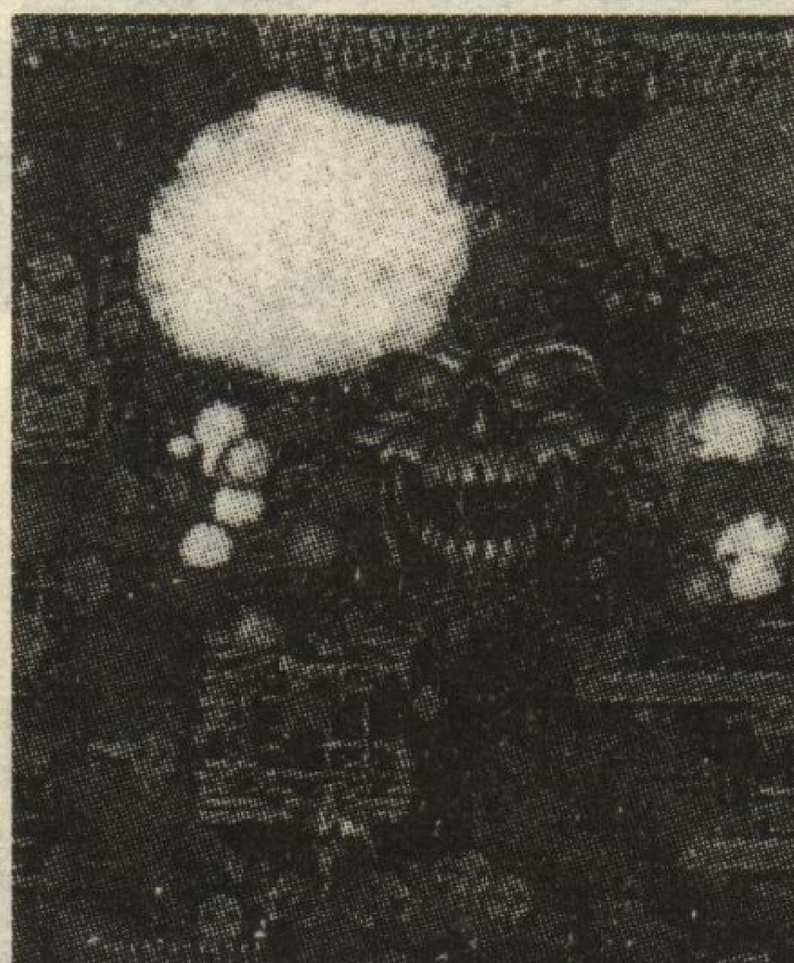


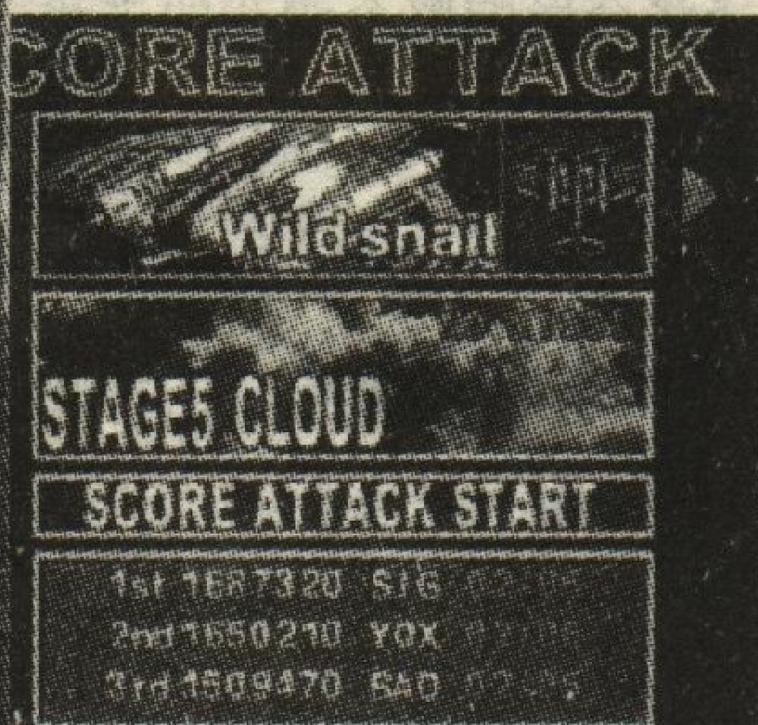
四架飞机可供选择

游戏中加入了可令战斗机提升威力的副机，而副机的加载上制作者为其设计了 5 种不同形式，有的可以进行大面积、低威力的攻击，有的专注于后部攻击，有的可以集中火力对前方攻击，有的可向四方向同时开火，有的则可以偏重于一个方位，而这些多种的攻击形式则全由玩家自己来操纵。当然于游戏中会必不可少的加入提升火力的宝物，而且还忠实的再现了 ARC 上出现的隐藏关和隐藏战机。

枪林弹雨!!任我行







绚丽多彩的攻击方式

A 键



◀强大的前方火力。

B 键



◀俗称「保险」的爆弹攻击。

C 键



◀副机攻击方向变化。

游戏性:7
收藏性:5
热销程度:7
建议购买度:7

市场导游 '97 格斗之王

SS	对战 ACT　CD-ROM　使用记忆区数 6
	SNK　目前发售中　1M 加速卡对应

完全移植的格斗之王

这可能是"草雉京与八神庵"登场的最后一部"格斗之王"。(具体原因请参阅《电子游戏典藏本》中的"格斗之王秘话")游戏可以说是完全移植自 ARC，在这一点上，是广大 SS 对战迷们意料之中的，SS 版再加上 1M 加速卡展现"格斗之王"的风采不成问题，在整部作品中，除了开始需要读一小会盘，其它时候 LOADING 时间均不很长，玩起来不会让人有厌烦的等待时间。

在系统上，基本与街机相同，94 与 96 两个系统的选择使许多原本钟情于 95 的朋友们投入了 97 的怀抱，得到了比以往各系列还要多的拥护者，此次的 97 还算是比较的成功。



因为于故事情节方面，97 可谓是个终结(具体请见《电子游戏典藏本》)，所以有许多角色有可能是最后一次登场了！八神与草雉两个人从宿命到感情上的斗争，可能也会因大蛇的灭亡而成为"无言的结局"。所以，朋友们在玩 97 时，也都十分关心 98 格斗之王的动向，不要急，本刊会在第一时间进行报道。



与街机有所不同的家用机版

在操作上，SS 版明显把 ARC 上许多可以进行"无赖"连续的技巧的判定降低了许多，只会出蹲重拳、站重拳和跳重拳的克拉克和拉尔夫在 SS 版已经风光不再，而特瑞的肩撞的判定也比 ARC 上有所下降，终于可以正正堂堂的在 SS 上与高手们切搓，而不用担心再被 × × 的无限连击一下干掉三个人了。

▼在 ARC 上闻名一时的无敌三人组合!!







游戏性:8
收藏性:8
热销程度:9
建议购买度:8

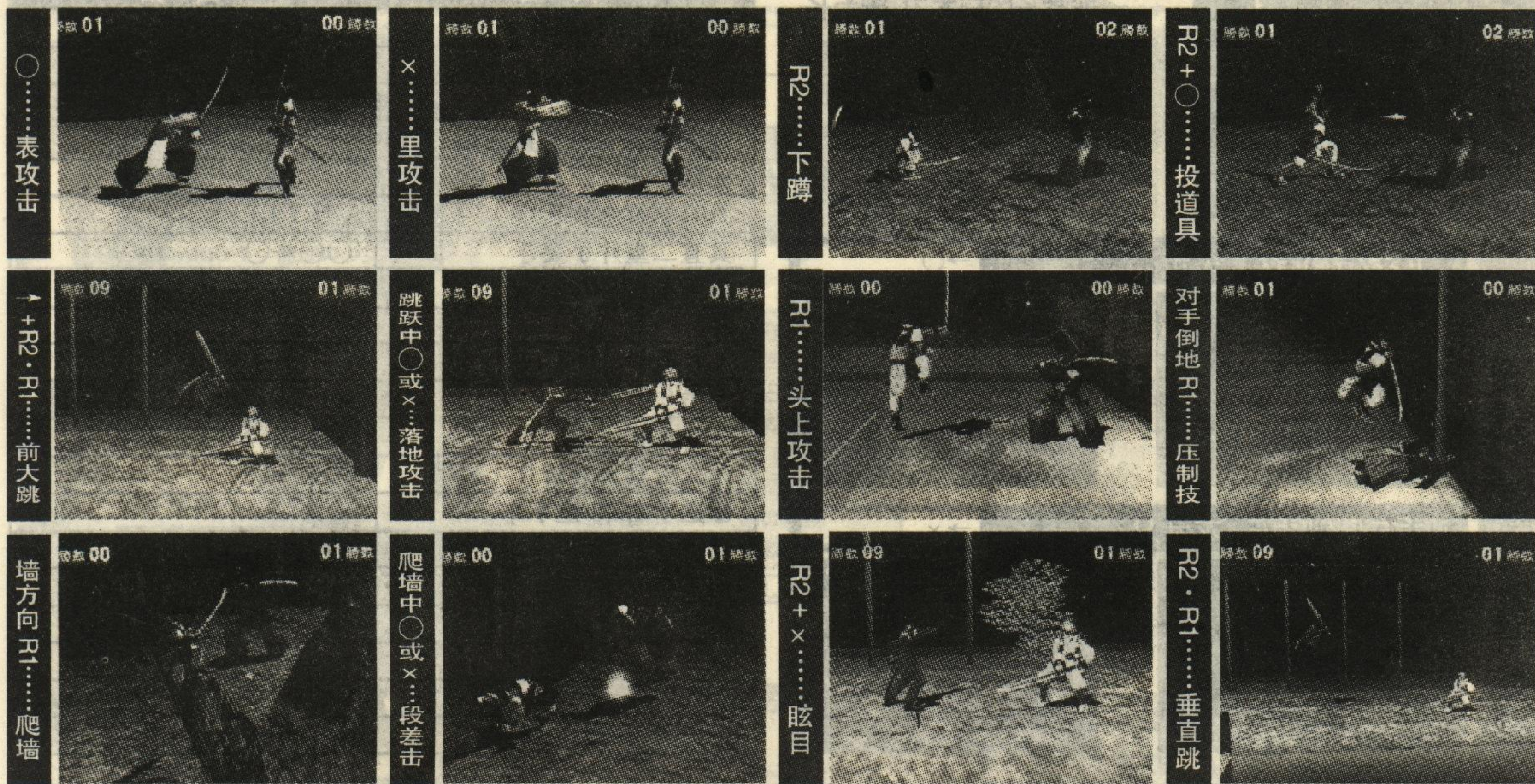


再次追寻
—一击必杀的快感——

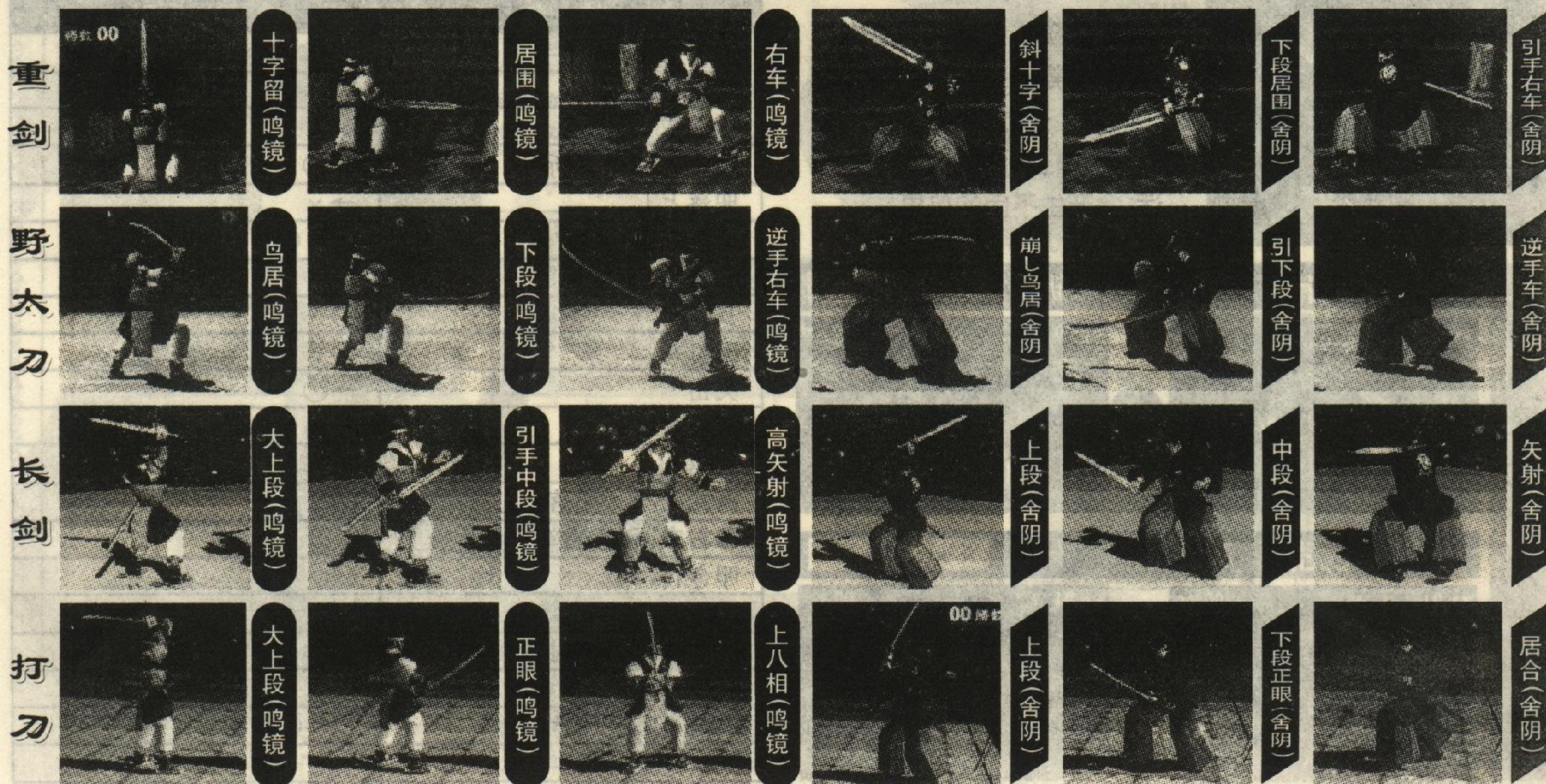
武士道之刃 2

机种：PS　类型：对战 ACT
厂商：SQUARE　媒体：CD－ROM

基本操作方法



全部架式一览



特殊架式


二刀流（鸣镜）


右八相（舍阴）

雉刀 鸣镜馆专用的武器


八相（鸣镜）


胁构え（鸣镜）


中段（鸣镜）

枪 舍阴党专用的武器

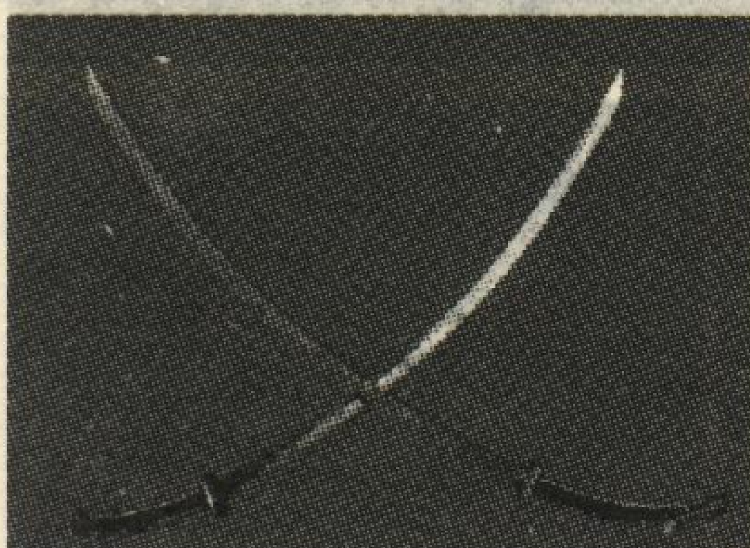

清眼（舍阴）


上段（舍阴）


下段（舍阴）

武士道之刃 武士道之魂

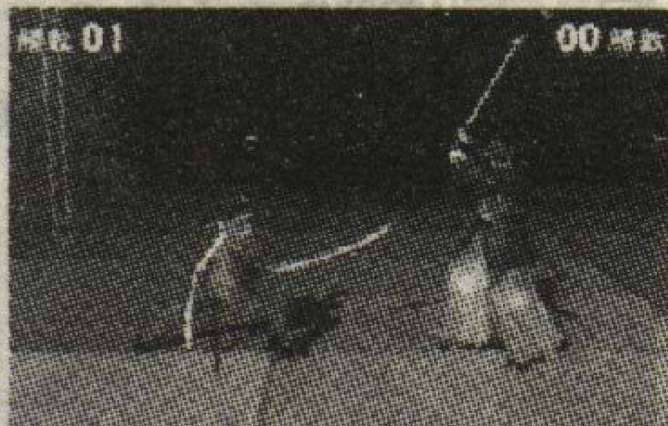
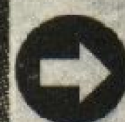
野太刀常用技及出招表



非常长的日本刀，因为长度比一般打刀要长出许多，所以也比较笨重，因此在使用时要考虑到出招比较缓慢这一缺点。

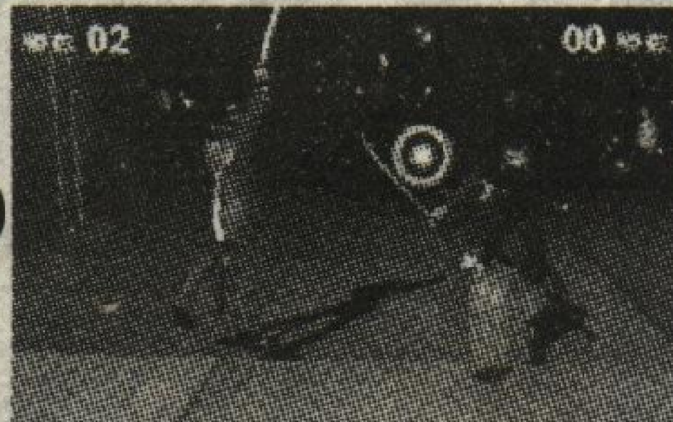
野太刀常用技

下段/引下段 突击 →○

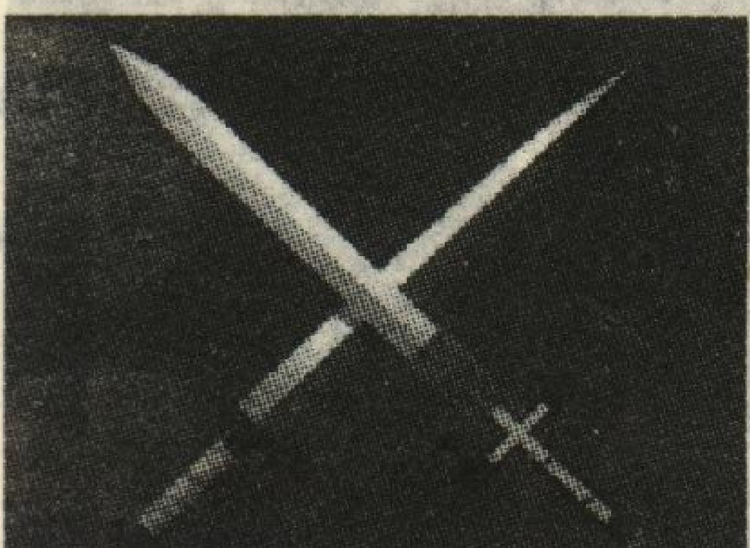

逆手右车/逆手车 龙升り →×





技名	出招
●鸟居/崩し鸟居	
真直斩り	○
逆胴扩い	×
片手踏み入み真直斩り	→○
兜落とし	→×
真直胴打ち表斩り	○×○
真直二重片手突き	○○←○
●下段/引下段	
真直斩り	○
胴打ち	×
突击	→○
滑り足扩い	→×
丙式天冥・表斩り	○×→○
●逆手右车/逆手车	
真直斩り	○
逆手搢り上げ	×
踏み入み真直斩り	→○
泷升り	→×
里天冥	×○
里天冥土蜘蛛	×○←×

重剑常用技及出招表

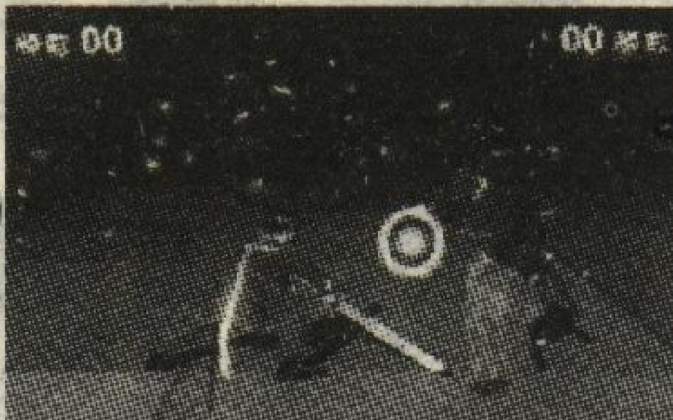


"重剑"，剑如其名攻击力自然非常强劲，而且长度适中，适合于力量强大的人使用，如果轻量级的选手选用的话，会产生不良的效果。

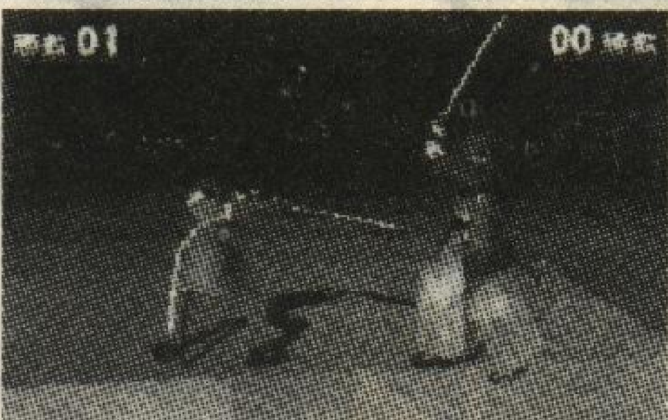
重剑常用技

十字留/斜十字 踏み入み垂直斩り →○





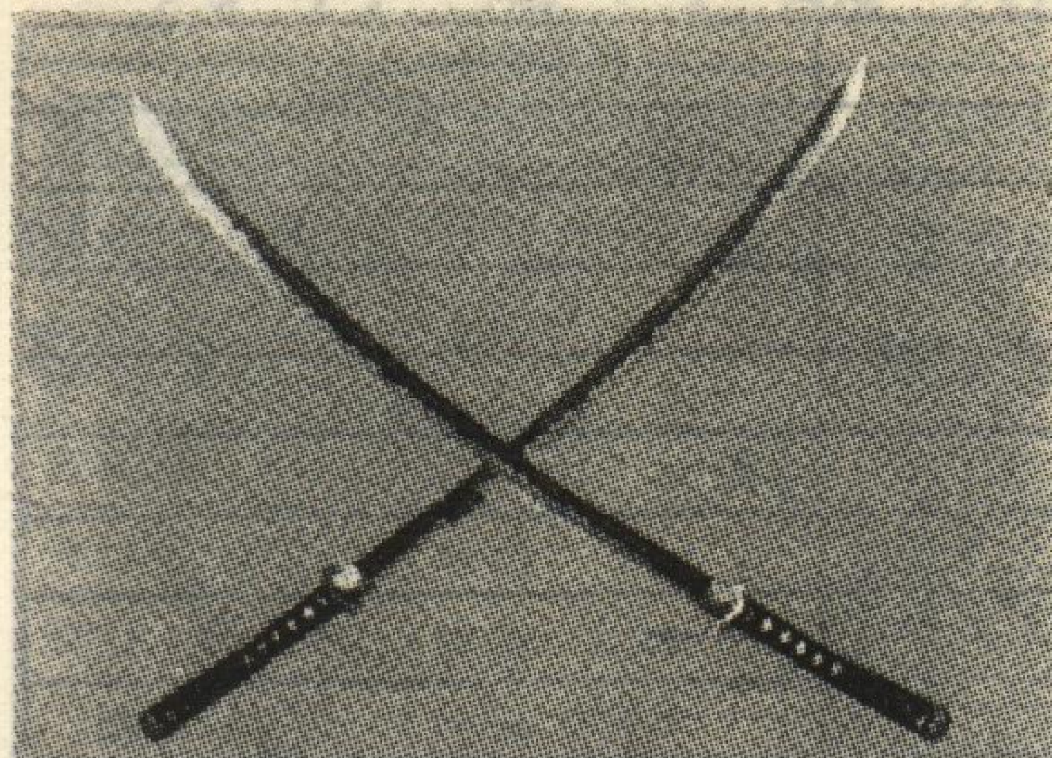
居围/下段居围 胴返し ××





技名	出招
●十字留/斜十字	
脑天碎き	○
逆胴扩い	×
踏み入み垂直斩り	→○
兜落とし	→×
天冥碎き	○×○
●居围/下段居围	
真直斩り	○
胴打ち	×
突击	→○
滑り足扩い	→×
胴返し	××
丙式天冥・兜落とし	○××
●右车/引手右车	
叩き付け	○
胴斩り	×
踏み入み叩き付け	→○
飞び入み胴扩い	→×
丙式天冥・叩き付け	○×○
胴斩り乱舞	××→×

打刀常用技及出招表



打刀是常用的武器，重量级选手选用，可体现出强大的攻击力，而轻量级选手选用，则可将选手的机动力体现出来。

打刀常用技

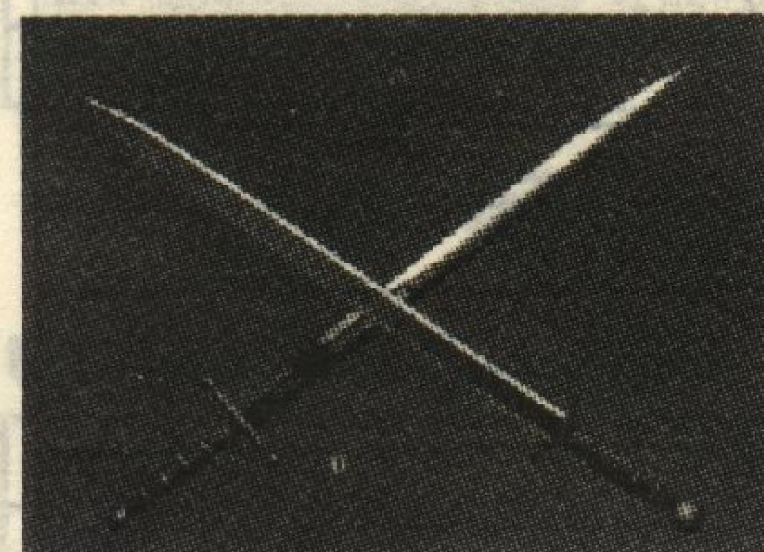
大上段/上段　真直叩き斩り　→→○





技名	出招
●大上段/上段	
真直斩り	○
胴斩り	×
踏み入み真直斩り	→○
踏み入み胴斩り	→×
真直叩き斩り	→→○
飞び入み逆胴	→→→×
天冥回转斩り	○××
●正眼/下段正眼	
袈裟斩り	○
逆胴斩り	×
真直叩き斩り	→○
踏び入み逆胴	→×
走り入み突き	→→○
滑り足扩い	→→→×
表包み	○×○
●上八相/右八相	
真直斩り	○
摺り上げ	×
踏み入み真直斩り	→○
踏み入み摺り上げ	→×
猪鹿	×○○
摺り上げ包み	×○×
二刀流(鸣镜のみ)	
表袈裟	○
里突き	×
二刀天冥斩り	○×
肋天	×○
二刀天冥突き	○××
肋天仁王突み	×○○
居合(舍阴のみ)	
切りおろし	○
拔きつけ	×
拔き一文字	→×
左かわし回り拔きつけ	↑×
疾风阴拔き	→→×

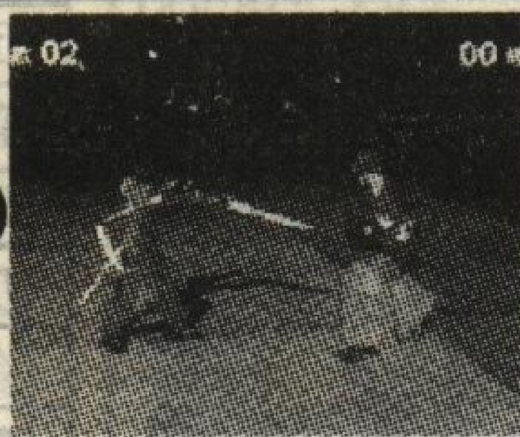
长剑常用技及出招表

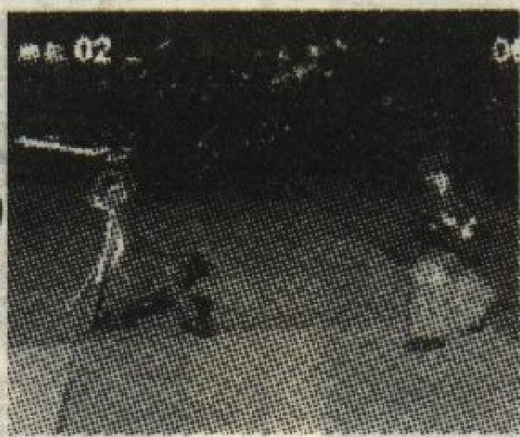
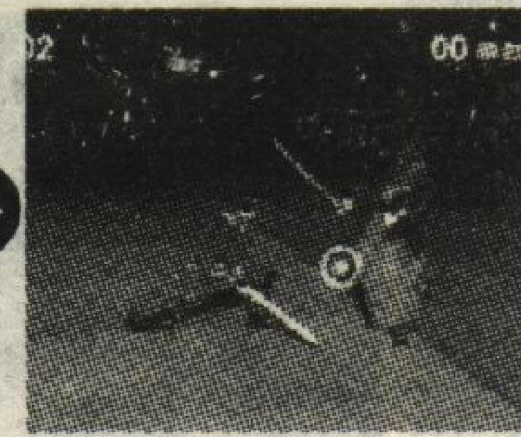


长剑常用技

高矢射/矢射　摺り上げ二连退き袈裟斩り　××←○

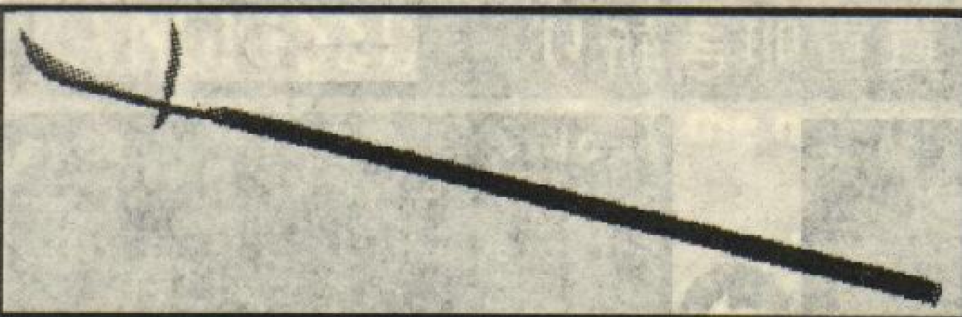




技名	出招
●大上段/上段	
真直斩り	○
胴斩り	×
踏み入み真直斩り	→○
踏み入み胴斩り	→×
真直叩き斩り	→→○
飞び入み逆胴	→→→×
胴斩り突き真直斩り	×○○
●引手中段/中段	
袈裟斩り	○
逆胴斩り	×
真直叩き斩り	→○
踏び入み逆胴	→×
走り入み突き	→→○
滑り足扩い	→→→×
中段・天冥舍て身突き	○×→○
●高矢射/矢射	
真直斩り	○
摺り上げ	×
踏み入み真直斩り	→○
踏み入み摺り上げ	→×
摺り上げ二连退き袈裟斩り	××←○
二刀流(鸣镜のみ)	
表袈裟	○
里突き	×
二刀天冥斩り	○×
二肋	××
二刀天冥突き	○××
二肋天	××○
二肋诸手突み	××←×
居合(舍阴のみ)	
切りおろし	○
拔きつけ	×
拔き一文字	→×
左かわし回り拔きつけ	↑×
右かわし逆手乱れ拔き	↓×
疾风阴拔き	→→×

雉刀常用技及出招表

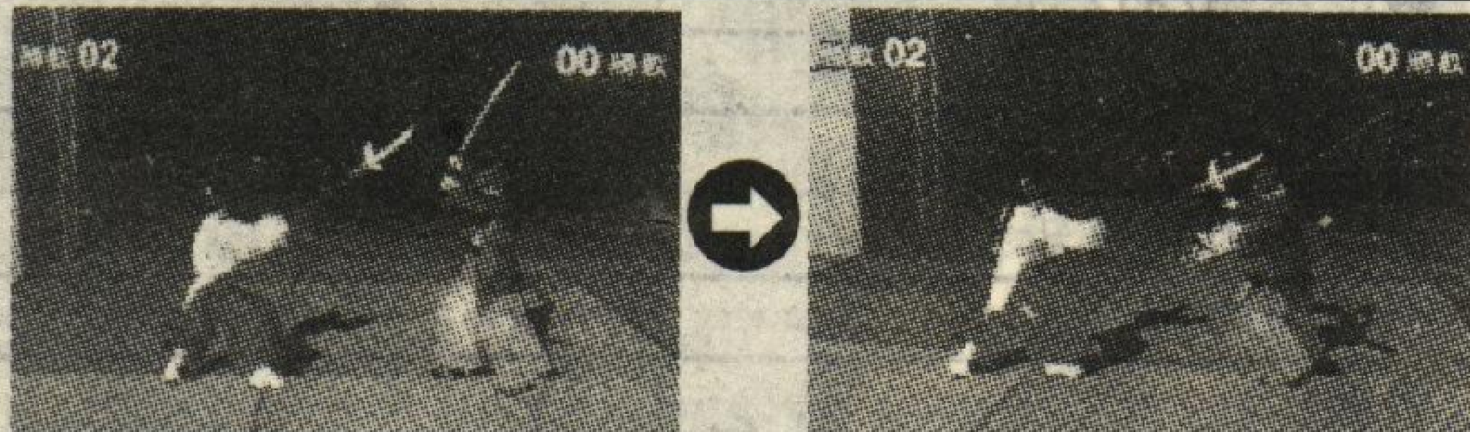


雉刀的使用对于鸣镜馆中的御门来说，可谓得心应手。

鸣镜心当流专用武器

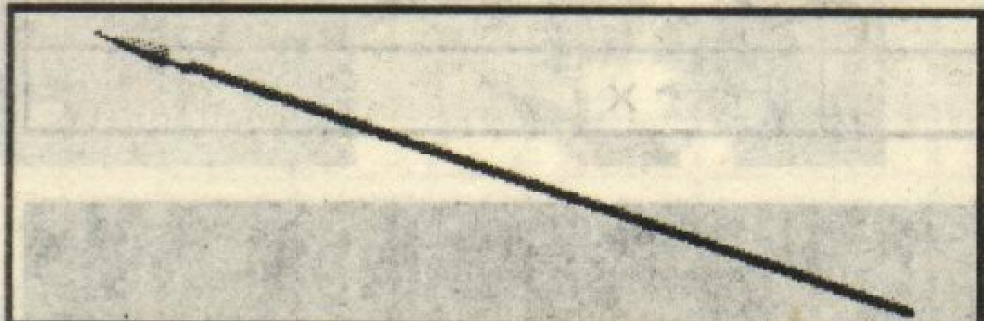
雉刀常用技

八相　面打ち突き二段　○○→○



技名	出招
●肋构え	
柄合わせ	○
胴打ち	×
踏み入み柄合わせ	→○
踏み入み居扩い	×
阳かわし胴打ち	↑×
阴かわし胴打ち	↓×
胴返し上り半月	××→×
●八相	
面打ち	○
胴扩い	×
踏み入み面打ち	○
踏み入み胫打ち	→×
阳かわし胴扩い	↑×
阴かわし胴扩い	↓×
踏み入み穿ち突き	→→○
迅风	→→×
胴扩い包み	×○×
面打ち突き二段	○○→○
●中段	
突き	○
居扩い	×
踏み入み面打ち	→○
踏み入み居扩い	→×
阳かわし居扩い	↑×
阴かわし居扩い	↓×
穿ち突き(うがちつき)	→→○
逆居扩い	→→×
居扩い早钟	×○×
逆十字落とし	→→×○

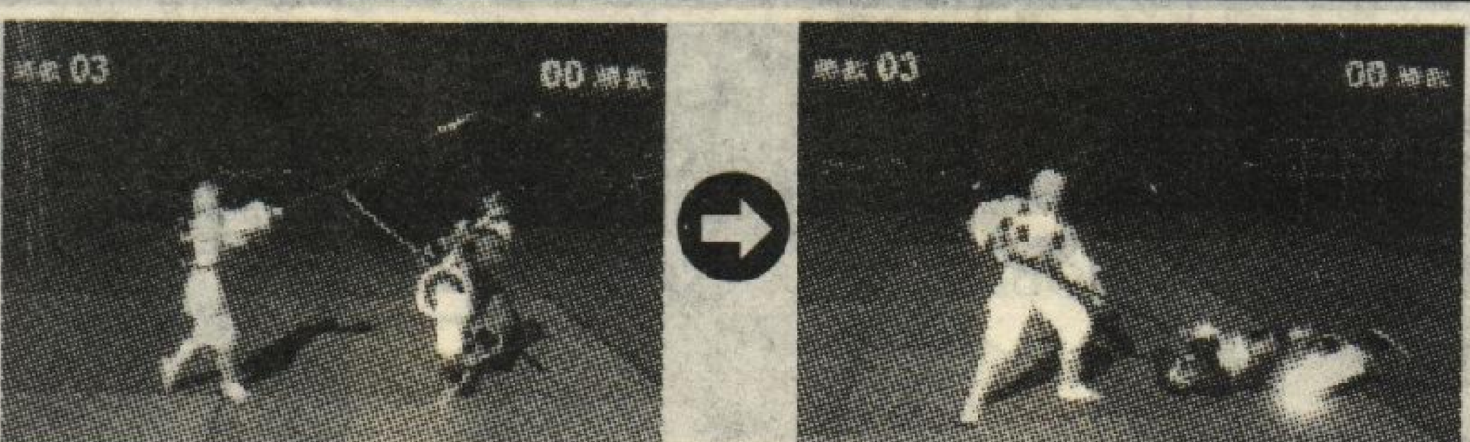
枪常用技及出招表



枪是舍阴党的专用武器，因攻击距离长，所以使用很方便。

枪常用技

下段　鬼阳炎　→→×



技名	出招
●清眼	
突手	○
小爪	×
踏み入み片手突き	→→○
巴	→→×
小爪二拍子	×○○
三拍子	○○→○
●上段	
突手	○
小爪扩い	×
突き上げ	→○
回し二段	→×
猛进五段	→→○
回し三段	→→×
爪牙裂空	××○
余り拍子	○○→○
●下段	
下段突手	○
小爪回し	×
叠返し	→→○
鬼阳炎	→→×
小爪裂破二段	××○
下段里拍子	××→×

各流派专用技一览

技名	武器	构え	キャラクター	出招
●鸣镜专用技				
蛇の目	打刀	大上段、上八相	辰美、御门	→R2×
二兔	野太刀	岛居、下段、逆手右车	辰美	R2○○
摔手	野太刀	岛居	辰美	→←×
兜割り	雉刀	八相	御门	→R2○
丙式・胧月	野太刀	岛居	辰美	←→○××××
●舍阴专用技				
晴蛉斩り	打刀	右八相	寒云	→R2×
晴蛉斩り	打刀	上段、右八相	姬	→R2×
晴蛉斩り	ロングソード	上段、中段、矢射	姬	→R2×
二鹰	ブロードソード	斜十字、下段居围、引手右车	寒云、姬	R2×○
龙尾	野太刀	崩し岛居	源五郎	→←×
唐竹割り	打刀	上段	源五郎	←×
撤	打刀	右八相	寒云	←→○
●からみ技				
草追风	ブロードソード	右车	风曰	←×
手缚	打刀	上段	源五郎	←×

奥特曼对战完全出招

机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:FIG　媒体:CD－ROM

责编:FOX

操作方法

基本操作

方向键	选择
SELECT 键	取消
START 键	决定
□键	防御
△键	拳
×键	轴移动
□键	脚、决定

倒地中

迅速起上	方向键或键连打
前转起上	→
后转起上	←
向内横转起上	×
向外横转起上	↓＋×

共通特殊技

PUNCH CHOP 技	方向键＋△
KICK 技	方向键＋○
背后攻击	△或↓＋△或○或↓＋○
跳跃中攻击	小或大跳跃中△或□
起上攻击	仰身时○或↓＋○连打 俯身时○或↓＋○连打
DASH 攻击	DASH 中△或○
投技	近敌时△＋□或○＋□,近敌背后时△＋□
光线技	△＋○＋□

对战动作

基本指令

基本站立架式	NEUTRAL 回中
基本蹲下架式	↓
通常移动	←或→
蹲下移动	↙或↘
GUARD 防御	□键
蹲下防御	↓＋□
跳跃	↑
移动跳跃	↖或↗
大跳跃	↑
移动大跳跃	↖或↗
前后 QUICK 移动	←←或→→
前后蹲下 QUICK 移动	↙↙或↘↘
DASH 疾走	→→
向内轴移动	×
向外转移动	↓＋×

DOWN 攻击

膝落	↑＋△
STOPPING	近距离↘＋○

角色技指令表

ULTRAMAN 超人吉田

专用指令	
ONE TWO STRAIGHT	PPP
ONE TWO LOW KICK	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
ULTRA KICK RUSH	KKK
ULTRA KICK RUSH LOW	KK↓K
HIGH KICK & HAMMER	KP
HITH KICK & LOW	K↓K
TRICKY COMBINATION	←PKK
TRASS KICK	↓PK
足杀	↘KKKK
足杀 UPPER	↘KKKP
BASIC COMBINATION	→KKK
特殊技	
诸手狩	→→P＋K
ULTRA SLASH	→→P
JUMPING KNEE KICK	→→K
SPRING JUMP KICK	←←K
ULTRA ATTACK	P＋K

ULTRASEVEN 七星侠

专用指令	
ONE TWO UPPER	PPP
ONE TWO LOW SPIN	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
HIGH KICK SOBAT	KKK
HIGH KICK LOW SPIN	KK↓K
HIGH KICK STRAIGHT	KP
HIGH KICK LOW	K↓K
SPIN KNUCKLE RUSH	→PPP
LWO SPIN RUSH	→PPK
PISTON UPPER	↓PPP
SEVEN KICK SPECIAL	→KKKKK
LOW RUSH KNEE PAD	↓KKKK
TRIPLE KICK	←KKK
DOUBLE KICK UPPER	←KKP
特殊技	
空手 CHOP	→→P
FLYING SPIN KICK	→→K
ROLLING HEEL KICK	←←K
STRAIGHT SLIDE	P＋K

ULTRAMAN TARO 超人太郎

专用指令	
ONE TWO UPPER	PPP
ONE TWO LOW KICK	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
DOUBLE HIGH SIDE KICK	KKK
DOUBLE HIGH LOW SPIN	KK↓K
HIGH KICK HOOK	KP
HIGH KICK & LOW	K↓K
太郎 HOOK SPECIAL	→P→PPPP
ONE TWO PALM	→PPP
UPPER LOW KICK	→P→PK
KANGAROO KICK RUSH	↓PKK
SHARP HIGH KICK	↘KKK
BOUBLE LOW SIDE KICK	↓KKK
HIGH & KNEEL KICK	K→K
特殊技	
JUMP KNEE PAD	↓↘→K
MOONSALT KICK	→→K
ROLLING WHEEL KICK	←←K
LINE STRAIGHT	P＋K

ALIEN BAL TAN 巴鲁坦星人

专用指令	
ONE TWO 铗	PPP
ONE TWO LOW 铗	PP↓P
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
三段蹴	KKK
三段蹴 LOW	KK↓K
TRASS KICK & 铗	KP
TRASS KICK & LOW KICK	K↓K
ONE TWO SUMMER	PP←K
卓袱台 SPECIAL	→PPP
DOUBLE HOOK 膝蹴	→PPK
DOUBLE HOOK 水面蹴	→PP↓K
三段胫铗	↓KKK
胫铗浴蹴	↓PPK
膝连打	→KKK
膝 & 水面蹴	KK↓K
饴棒 COMBO	↓KKK
特殊技	
两铗突	↓↘→P
下段三连脚	↓↘→K
巴鲁坦 CUUTER	→→P
跳付两足蹴	←←K
跳膝蹴	←→K

DADA 达达

专用指令	
CHOP 乱打	PPP
DOUBLE CHOP SLIDING	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
KICK COMBO	KKK
KICK COMBO LOW	KK↓K
HIGH KICK 耳光	KP
HIGH KICK SLIDING	K↓K
DOUBLE CHOP 仙转蹴	PPK
LOW CHOP KICK	↓PPK
往复耳光	→PP
耳光 KICK	→PK
LOW COMBO SUMMER	↓KKK
LOW COMBO SLIDING	↓KK↓K
SIDE KICK 耳光	→KP
DOUBLE KICK	→KK
特殊技	
踏进弁庆突	↓↘→P
躺着两足刀	↓↘→K
固转两足拂	↓↙←K
里肘当	→→P
伸前蹴	→→K
头突	←←P

ELEKING 电王

专用指令	
ONE TWO PUSH	PPP
ONE TWO TYR	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
SCOPION TRY SLASH	KKK
TRIPLE TYRLOW	KK↓K
TYR & BODY BLOW	KP
HIGH TYR LOW	K↓K
ONE TWO CHOPPING PUNCH	P→PP
DIVING TYR RUSH	→PPK
DOUBLE PUNCH SLIDING	→PP↓K
DOUBLE TYR CHOPPING PUNCH	KK→P
DOUBLE LOW TYR DROP KICK	↓KKK
DOUBLE HEAD UPPER	←KK
TYR & LOW	↙KK
特殊技	
SHORT SLIDING	↓↘→K
CHOPPING LEFT	→→P
GIANT TYR	←←K
BODY STRAIGHT	←→P
LOW KICK	↓↓K

ALIEN METRON

专用指令	
三连突	PPP
ONE TWO 足拂	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
HIGH KICK RUSH	KKK
DOUBLE HIGH KICK LOW	KK↓K
HIGH KICK & HAMMER BLOW	KP
HIGH KICK LOW	K↓K
DOUBLE SWING LOW	P→PK
上突三段蹴	→PKK
上突下段蹴	→PK↓K
三连突 SHARP	←PPP
ONE TWO LOW KICK	←PPK
左三段蹴	↓KKK
ROLLING SOBAT SPECIAL	↘KKK
特殊技	
CROSS TYPHOON	↓↘→P
自转车狐疑 KICK	↓↘→K
SKIP SPIN ONE TWO	→→P
固转踵落	→→K
SKIP DOUBLE KICK	←←K
开脚 TYPHOON	↓↓K
跳横蹴	P＋K
SCREW KICK	大跳跃中 P＋K

KING JOE

专用指令	
RAPID PUNCH	PPP
RAPID PUNCH LOW	PP↓K
PK COMBO	PK
PK COMBO LOW	P↓K
DYNAMIC RUSH	KKK
DYNAMIC RUSH LOW	KK↓K
HIGH KICK & BODY BLOW	KP
HIGH KICK LOW SPIN	K↓K
STRAIGHT SPIN MIDDLE	←PK
耳光 SPECIAL	→→PP
大行进	→→
HURRICANE MIDDLE KICK	KKKKK
LOW KICK SPECIAL	←KKK
LOW KICK SPECIAL MIDDLE	↘KKK
特殊技	↘KK←K
HEAD SLIDING	↓↘→P
HOOK RUSH	→→P
PARADE KICK	→→K
DOUBLE STRAIGHT	P＋K

白き魔女



男主角
朱利奥

PC GAME 的名作《英雄传说》系列终于开始移植到次世代机种上，SEGA SATURN 此番赶在 PS 之前，由 HUDSON 改编《英雄传说Ⅲ～白魔女～》并再现在 SS 上，取名为《白魔女～另一个英雄传说～》。今作不再象以往移植的 PC GAME 那样照搬，而是将场景、战斗、人物等全部重新改过，再加上大量的配音和动画以及剧情方面亦丰富了不少内容。特别值得一提的是此次担当人物设定的乃添田和弘(《霸王大系～龙骑士～》《罗德岛战记～英雄骑士传～》的人设及作画监督)，其风格较 PC 版的人设相比更能体现《白魔女》那明快的节奏。如果各位玩友在经历了《Grandia》、《Xenogears》等这些需要极度"练功"的游戏后感到疲倦时，那么不妨换个口味试试《白魔女》，定会觉得耳目一新。因为《白魔女》根本就不需要浪费大量的时间和精力在骗级上，其战斗与经验值都是固定的，它的魅力全在于精彩的剧情，令玩者能够以轻松的心情来品味它。



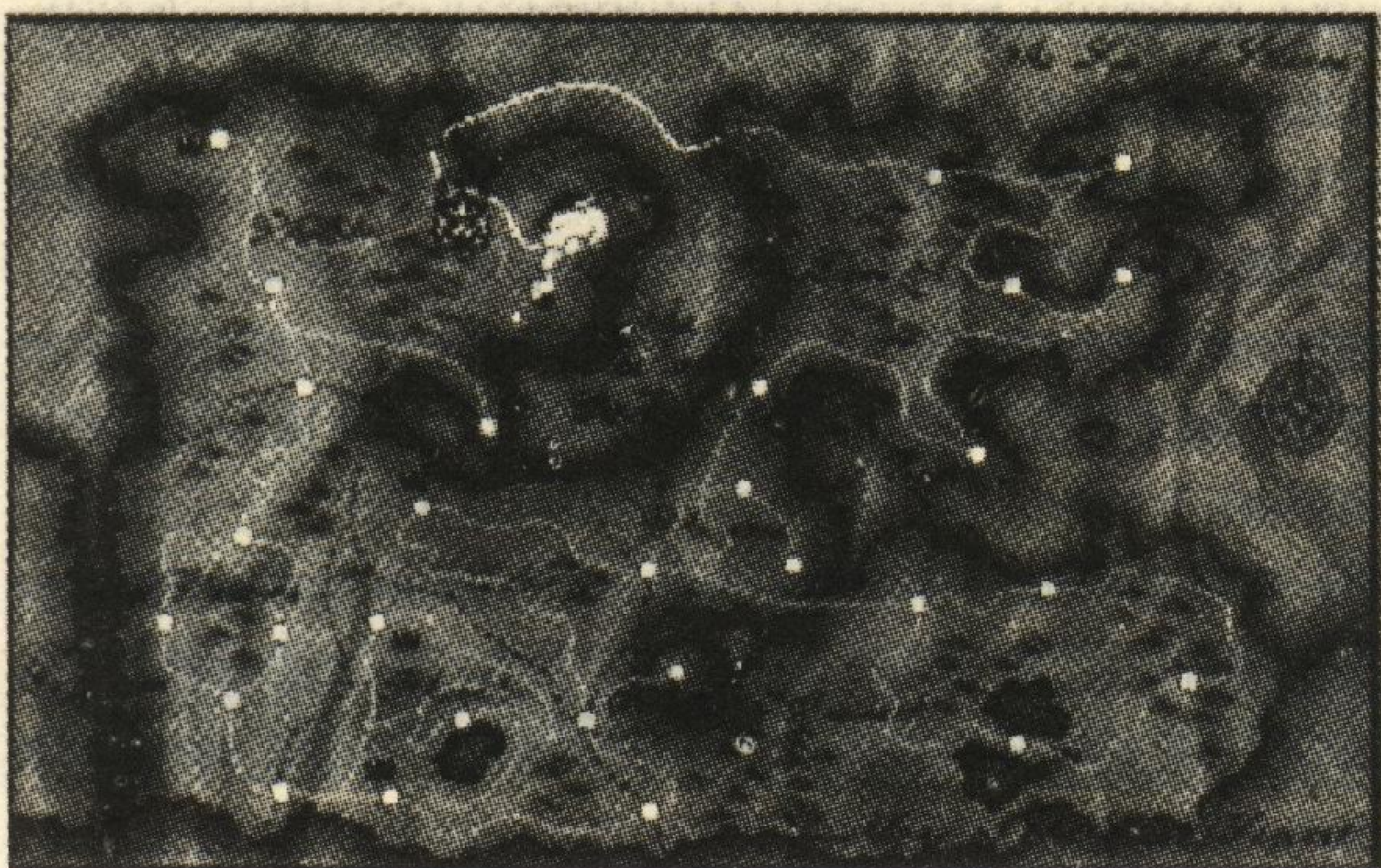
女主角
克莉丝

序章　小小巡礼者

在法路狄亚王国(フォルティア)内有座名为拉古皮克(ラグピック)的小村庄，那里保留着一种古老的习俗——村内的孩子满 14 岁时就必须环游世界、参拜分布在五个国家内的五个"夏利尼"(シャリネ)，这种旅行被称为"巡礼之旅"(即成人仪式)。现在我们的主角朱利奥(ジュリオ)和克莉斯(クリス)就已经到了这个年龄，开始准备巡礼之旅了。克莉斯今年是 15 岁，因为去年大病一场故没能进行巡礼之旅，不过这也是因祸得福，现在可以与朱利奥结伴去旅行，路上也不会寂寞。故事始于巡礼的前一天，克莉斯一大早起来就被父母差往山崖下摘药草，而朱利奥睡了个懒觉起床后与父母谈到明天的巡礼之旅，结果就被说最为担心的就是朱利奥是个路痴，还好有克莉斯同行否则必定找不到回家的路。忍受了父母一番唠叨后的朱利奥，先到长老家听其介绍巡礼之旅的情况，但是长老却要他将克莉斯找来一并说与两人听。从克莉斯父母口中得知她去采药草，朱利奥便至村庄西方的草地找到克莉斯，不巧得是正遇到一只大野猪来袭，朱利奥只得拔剑相向。可气得是克莉斯只会在一旁替朱利奥打气并不参战，当朱利奥的 HP 所剩无几时，虽然获得克莉斯的一棵药草但却会被骂成是个只会哭泣的胆小鬼。好不容易解决了野猪，挟克莉斯至长老家，得知所谓的巡礼之旅是要参拜五个"夏利尼"，观看五面魔法镜，这五面魔法镜是以前魔女们展开巡礼之旅时留下的，她们还教导人们如何习得魔法。据说能在那魔法镜中看到很多美丽的景色，绕世界一周后回村巡礼之旅即告圆满结束。至于路上的车马费和住宿费，只要带着巡礼之旅的信物"银短剑"即可一切免费，此外"银短剑"也可充当通行证出入各个国家的关卡。当晚，朱利奥回家饱餐一顿野猪肉，随即进入甜美的梦乡。这时，村口来了两位不速之客，那是一男一女两个大盗，男的名叫古斯(グース)，女的名叫莎拉(シャーラ)。前者空有一副英俊面孔却生就一个史莱姆脑袋——奇笨无比，有空时便四处去"闲逛"，虽然经常会令女孩神魂颠倒，却一次也没有成功过；后者一看就知道是那种"女王"类型、经常对古斯吆来喝去的，她善于易容、想出来的偷盗计划亦十分精彩，可惜与古斯结伴令任何偷盗计划都功败垂成。且说两人在村口商量着如何盗取村中的宝物"银短剑"，他们没想到其谈话全被村中的拉普(ラップ)大叔听到了。次日清晨，克莉斯拖着赖床的朱利奥到广场去看吟游诗人的表演(莎拉假扮的)。村人们正看到精彩之处，古斯跑来兴奋地向莎拉大声报告已经偷到银短剑了，莎拉气得大骂："你这个笨蛋！枉我精心地吸引村民的注意……"话说了一半猛然醒觉，再一看四周村民们愤怒的脸，两人忙撒腿就跑。至村口时撞上了拉普大叔，被他将银短剑又偷了回来。村长接过银短剑，将其授于朱利奥和克莉斯，期待已久的巡礼之旅就此正式展开了。出得村子，拉普大叔赶过来将他曾用过的法杖送于克莉斯。告别了拉普大叔，又遇到从异国来此的一家三口，据说是要来此向大魔导师拉普来谢恩的，没想到拉普大叔竟然这么有名。



走过一段山路至吊桥口，守候在那里的村人告知吊桥断了，已经通知了城里的士兵来抢修，想要到迪尼(ディーネ)的



话就得穿越地下洞窟。进洞前可以在湖边欣赏一下美景，此时克莉斯就要朱利奥到湖里捡一块美丽的石头给她。只要留意一下湖面上有细小的点在跳动，在那里调查便可找到"WHITE STONE"(ホワイトストーン)。地下洞窟中有种怪物，魔法攻击对其效果比较大，物理攻击却只能扣去一点 HP。穿过洞窟，到达了巡礼之旅的第一站——水之"夏利尼"迪尼。与守护该地的贤者谈话后，得以入内参拜魔法镜。展示在克莉斯和朱利奥眼前景象似乎并没有象村民们所说的那么美丽，反之还看到有一片诡异的黑色烟云。离开迪尼发现吊桥已经修好了，过桥后往北行至港町拉古纳(ラグーナ)，打算由此搭船前往美娜特王国(メナート)。在城中转一圈，打听到不少情报：法路狄亚王国的国王不知为何，突然开始大规模地召兵买马；在二十年前曾有一白衣、白发的魔女展开巡礼之旅，路过这个国家时留下了很不吉利的预言，引起拉古纳居民们的怨恨。来到候船室，一阵人流将朱利奥和克莉斯冲散了，朱利奥忙四处去找。先到谢莉尔(シェリル)家中，再找宿屋的女主人对话两次，然后按照武器店主人所说至武器店后的仓库，在门口大声说"朱利奥是哭泣虫!"(好可怜的男主角)，克莉斯方肯放朱利奥进仓库。原来在候船室克莉斯遇到两个逃兵，其中一人生病了，需要去抓点药。这个差事自然又落到朱利奥头上，至药店买好药回仓库时碰到追赶逃兵的部队，朱利奥总算比古斯要聪明得多知道说慌来蒙混过去。告别了两个逃兵后，去找居住于此的哈克(ハック，克莉斯的叔叔)。这位哈克大叔十分幽默，自称是研究白魔女的专家，正当他谈得兴起时突然有人上门来讨债，哈克连忙脚底抹油跳窗逃走。两人离开哈克家至港口登船，在他们之后依次上船的有新婚旅行的特斯(テス)、萝佳(ロジャー)夫妇；富商赫斯顿(ヘストン)以及"老友"古斯与莎拉。

朱利奥与克莉斯先见过这艘"鹰之爪号"的船长基尔巴(ジルバ)，出示了银短剑后得知想要免费搭船必须要干活，朱利奥负责打扫房间、克莉斯则是协助厨师烧饭。巧得是朱利奥他们的房间就在古斯和莎拉的隔壁，知晓对方也上船的古斯和莎拉便又开始商量再偷朱利奥的银短剑，当他们发觉银短剑是被其贴身携带时只得打消这个念头，一直躲在房中不肯露面。当晚，尝过克莉斯的料理后众人一致肯求她明天不要再烧饭了改为洗衣吧。第二天，朱利奥拖好地板后想让船长再派给他一些工作，于是便开始寻找船长。找船长的顺序是船长室、走廊中与特斯夫妇对话、船舱与船员伯斯雷伊(ボスレイ)对话、隔着房门与古斯和莎拉对话、船员室与邓加(トンジャ)及赫斯顿对话、厨房与厨师和克莉斯对话、船头与船员加顿(ガートン)对话、船尾与船员布鲁特(ブルト)对话、至船头发现船长！船长让朱利奥望风，不一会儿特斯夫妇发现其贵重的怀表不见了，于是朱利奥又扮起金田一，找克莉斯仲间后四处寻找线索。先是和所有人对话一遍，然后在船舱找到偷渡的哈克大叔(美名曰为了考查白魔女而到其它国家探险，实际上是为了逃债)。再至古斯与莎拉的房前，觉得这两人实在很可疑，遂去报告船长。船长亲自出马前来找古斯他们，莎拉推说晕船不肯开门，船长便让朱利奥去找晕船药。至船长室发现晕船药已用完，向船长报告后到船舱去取药。找到药后发现除了古斯和莎拉外，其余的人都睡倒在地，朱利奥和克莉斯开始推理——犯人的目的是什么：偷乘客的物品(お客の物を盗むこと)；偷了什么：大衣和表(コートと时计)；犯案手法：使用安眠药(睡眠药を饮ませた)；罪犯是：假冒富商的赫斯顿(お金持ちのヘストンさん)。至赫斯顿的房间发现其身影，再一路追踪至甲板上，就在这时古斯与莎拉赶到，将赫斯顿偷来的东西抢了过来，赫斯顿则狼狈地跳海逃走。接下来是朱利奥、克莉斯与古斯、莎拉展开一场追捕"游戏"，"玩"得正高兴时莎拉突然想起船员全都睡着了，岂不是没有人来驾驶？于是大家暂时休战，找来哈克大叔在他的指挥下将船的航道修正。

"鹰之爪号"终于平安到达了尼利港(ニーリ)，与众人告别后，朱利奥和克莉斯发现这里的居民们十分地热情。在过桥时，朱利奥与一小孩相撞，银短剑落入河中，急得两人在桥边直转悠，最后幸得尼利的居民们齐齐帮忙才失而复得。　离开尼利港至亚鲁迪村(アルデ)，得知通往恰达的路被山石所阻，而海滩被海象占领，无法出航。在村中转一圈后出村，发现一老爷爷被石头砸伤了脚，回村叫来其子渔夫特巴伊(トバイ)，救了老爷爷回村后，特巴伊答应带朱利奥他们出海。先到海滩发现海象已经醒了，于是再去找老爷爷，获知必须喂它们食物。向宿屋的旅行商人讨得海象的饵食，至海滩喂海象，然后便可登上特巴伊的海原号了。船至海中时众人看到远处有座巨大的"山"在移动，特巴伊认出那是海兽加鲁加(ガルガ)，且正往朱利奥他们的目的地提古拉村(テグラ)前进。

第一章　提古拉的宝石

船至提古拉村，朱利奥他们便看见一青年男子驾驶着小船、一脸悲愤的样子匆匆出海。进村一看，满目苍痍，据说加鲁加在此上岸后一直往美娜特的王都内路巴城(ネルバ)去了。从村民口中得知二十年前白魔女来此，教人们开采此地的矿物，因而此地的人们非常敬仰白魔女。出村后至东方的地之"夏利尼"，在魔法镜中又见到了不详的景象——海兽加鲁加！一肚子不舒服地朱利奥与克莉斯回到提古拉，见过特巴伊后再到村内一大屋中找到一老者。老者的孙子罗狄(ローディ)即先前港口曾见过的青年，因为家人被海兽所杀，故罗狄追踪加鲁加去了。老爷爷拜托朱利奥帮他到提古拉的矿坑中取得"真红之炎"，那是一种当地所特有的矿物，当与其他物体产生剧烈碰撞时会发生大爆炸。朱利奥和克莉斯自然是满口答应下来，至矿山的底层，轻而易举地便在沼泽中找到了三个"真红之炎"(都在树根处)。不料一阵地震将出口给封死了！被困在里面的朱利奥和克

莉斯吓得差点哭出来，还好矿坑中的工人来帮忙，指点他们再找一颗大的"真红之炎"，将塌方处给炸开来。然而炸掉了这一处石碓却引起前面又发生塌方，这下连那三名工人也被困在一起。众人四处寻找可以出去的线索，终于在洞窟的西北方发现天顶有沙子落下，于是大家叠起罗汉，捅开松动的天顶爬出了矿坑。脱险后的朱利奥和克莉斯将"真红之炎"给老爷爷，再回到港口，带上想要迁移到他国的一对母子一同上船，向亚鲁迪村的邻村恰达(チッタ)驶去。

在恰达村口，看到一群从内路巴城逃过来的难民，在其后跟着一个很唠叨的大叔。先在村中探听一下情况，原来内路巴王城遭到海兽加鲁加的肆孽已成一片废墟！在海滩处找到那位奇怪的大叔，听到他对着大海在发牢骚，再仔细一听，原来是因为肚子饿了。于是克莉斯就上前和他搭讪并给他食物，没想到这位名叫亚路夫(アルフ)的大叔还死要面子不肯接受克莉斯的"施舍"，结果自然是被鬼精灵的克莉斯教训了一顿，乖乖地流着泪吃下了食物。与亚路夫告别后，原本想往内路巴城去的两位主角遭到士兵的阻拦，说是因为海兽加鲁加的关系不能让平民通过。克莉斯认为对方看他们是小孩子而不肯放行，故去找亚路夫仲间，那位大叔神神秘秘地与士兵交头接耳一番，就顺利地通过了。加入队伍中的亚路夫只有一个"强"字可以形容，有了他，与魔物的战斗就觉得轻松了很多。

三人来到内路巴王城，其惨状目不忍睹。所幸残存下来的人们依然对明天抱着乐观的态度，正努力地在废墟上重建家园。朱利奥他们还得知，美娜特的国王诺尔狄克(ノルディック)将大本营移到邻村迪艾鲁(テュエール)去了。在王宫的废墟前有一老人，从他口中得知白魔女曾经预言过这次灾难。出得内路巴城，在山道上看到罗狄三下两下便解决了魔物，朱利奥顿时想拜他为师，于是在克莉斯和朱利奥的强烈要求下，罗狄加入了队伍中。

到达了迪艾鲁村，得知村中有位叫珍妮(ジェネ)的老婆婆知道有关白魔女的事，便去拜访她，可惜她不在家。到港口从一渔夫处得知海兽加鲁加在东面的罗普岛(ロップ)睡觉，这一觉可能会睡上好几天。再去找珍妮老婆婆，获知白魔女名叫格露德(ゲルド)，她不仅留下加鲁加毁灭村庄的预言，还曾说过用灯火可以控制加鲁加行动的方向。于是众人便打算去找诺尔狄克国王商量，在海岸点起灯火。但是，在临时大本营前遭到士兵的阻拦，最后还是亚路夫向卫兵队长出示了某样东西后，单独入内和诺尔狄克国王会谈。当晚，众人在村中休息。当朱利奥、克莉斯、罗狄三人进入梦乡时，有位老爷爷来找亚路夫，后者便留下一枚戒指随那毛利森(モリスン)老爷爷悄悄地离去了。第二天朱利奥他们唯有拿着这枚刻有安比休王国(アンビッシュ)徽章的戒指，往伯尔多出发。

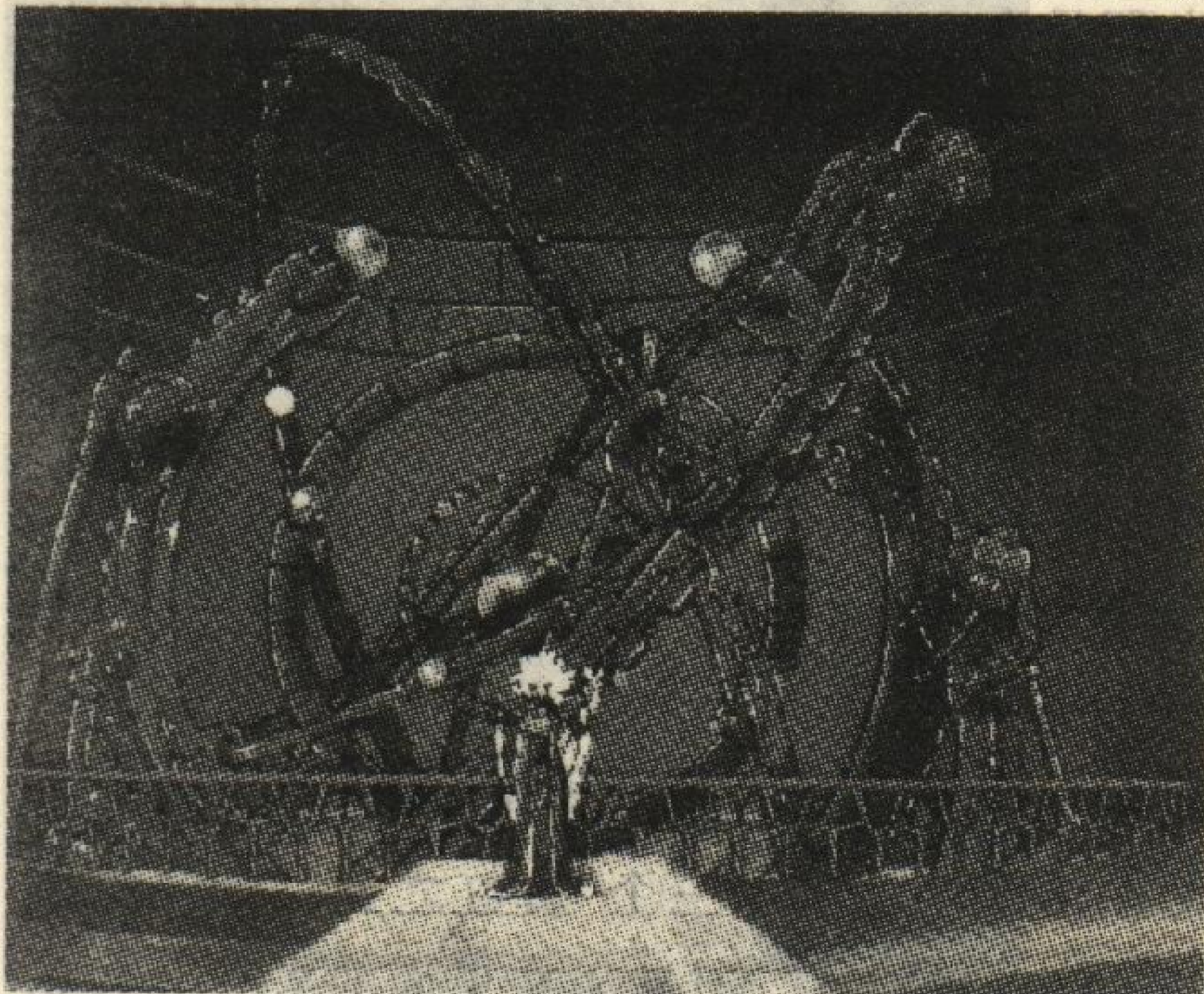


在双龙谷的关卡处，遇到一位叫鲁雷(ルーレ)的老爷爷，守卫的士兵不肯让他通过，原因是这位老爷爷经常去邻国的达斯(ダイス)村赌博，而且每次输得精光回来。最后鲁雷老爷爷强行加入队伍中，和朱利奥他们一同通过关卡。

第二章　伯尔多大决战

出得双龙谷的关卡，往前走一会儿便有条岔路，往右走是到鲁雷的朋友家喝茶，另一条路则是通往三都桥。但是鲁雷将众人带离原来的路线，进入了靠赌博业而繁荣的达斯村。一进该村，鲁雷立刻丢下众人奔向赌场。在赌场的二楼找到鲁雷，站在他旁边的一名叫迈亚(マイヤー)的人骗赌，令朱利奥他们交出所有的钱物。所幸鲁雷出面将钱物讨了回来，再跟他至村长巴隆(バロン)家，得知鲁雷将赌场赢来的钱全部用来买兰斯豆，送给贫穷的村子让其耕种。于是，朱利奥他们到巴隆家的仓库中取一袋兰斯豆种子，和鲁雷一同运往邻村达兹(ダーツ)。

来到达兹村，只见一片死气沉沉的，将兰斯豆交给该村的村长，鲁雷留下和村长谈事情，朱利奥他们就在村中晃悠。在离村较远的北面小屋中，住着一位老婆婆曾经见过白魔女，而想要让村民们恢复生气的话，只有靠一年来一次的吟游诗人特罗巴(トロバ)。当众人想回达斯时，发现特罗巴在河中找他的乐器，在三人的帮助下终于找到已经浸湿了的乐器。至村中的广场召集村民们听特罗巴的演奏，不料刚开始不久弦就断了，村民们刚被鼓舞起来的信心立刻烟消云散。朱利奥他们连忙去找琴弦。与北面小屋的婆婆及屋外的其孙反复谈话后取得备用的琴弦交给特罗巴，听了他那欢快的音乐后，村民们再次恢复活力，然后到村长家找回鲁雷，一同离开村子。回到达斯村向巴隆报告后，在村口与鲁雷告别。临行前听到鲁雷与其朋友互称"托马斯"(トーマス)和"拉蒙"(ラモン)，难不成那两人就是传说中的冒险家托马斯以及大海盗拉蒙吗？



在过三都桥的时候，导游会说明此桥的来历，至出口时有人上前颁发奖品，原来朱利奥他们是第10000位通过此桥的人。过桥后就是安比休王国的关卡，但是守卫的士兵说海兽加鲁加将会到伯尔多，故上头有令禁止通行。在食堂的商人指点下，众人从卫兵的右面绕到其身后通过关卡，来到了伯尔多。

然而，伯尔多村前的士兵不让朱利奥他们进村，于是便将亚路夫的戒指拿出来，却被士兵误以为是盗贼抓了起来。所幸遇到了亚路夫和毛利森，原来亚路夫是安比休王国的国王，全名为亚路夫雷特。罗狄立刻觉得很惶恐，但克莉斯和朱利奥却依然老实不客气地直呼其名。最后，罗狄留下来参加与加鲁加

的战斗，克莉斯和朱利奥则在村中自由活动。先到教堂内见过大魔法师玛吉莎(マギサ)，再到村口右边的小屋找亚路夫，然后到东北方的山崖处观望一下，再回到教堂内听作战会议，获知他们准备用灯火将加鲁加诱入山谷中将之格杀。入夜，克莉斯耐不住留在屋中，两人遂前往山崖处，当获知加鲁加并没有往这里来时，克莉斯便提议让朱利奥当诱饵把加鲁加引进来。朱利奥自然不同意，但克莉斯却说他的拿手好戏就是逃跑所以不会有危险，更何况这样一来众人都会对他另眼相看。于是在克莉斯的策动下，朱利奥举着火把来到山谷中充当诱饵，居然真的将加鲁加引了进来！当朱利奥没命地奔上山崖时，玛吉莎用魔法将山谷封了起来，然后士兵们一拥而上但都被结界弹至一边，最后由亚路夫与罗狄亲自出马。将加鲁加击昏后，朱利奥与克莉斯亦加入战斗，与附在加鲁加身上的寄生兽战斗。胜利之后，恢复理性的加鲁加回归大海，但罗狄和玛吉莎则因用力过度而昏了过去，所以两人需要修养一段时间，朱利奥和克莉斯暂时告别众人，前往伊古尼斯的火之“夏利尼”。

第三章　三都桥的幻影

走过很长的一段山路后，两人来到伊古尼斯，在魔法镜中看到星空中有一个阴森森的带面具的男子。离开伊古尼斯后来到安比休王国的首都安迪拉(アンデラ)，从市民的口中得知为了欢迎朱利奥与克莉斯这两位小英雄的到来，明日将举行烹饪大赛。进入王城见亚路夫，了解到玛吉莎的情况不太好，克莉斯便用她的法术替玛吉莎治疗。然后到一楼去看望罗狄，再与所有人对话一遍，其中有一士兵和一侍女对朱利奥他们不理不睬的，原来是好久未露面的古斯与莎拉。看来他们这次想借烹饪大赛期间偷些宝物，朱利奥他们自然没有认出两人来。最后到二楼的房间内休息，但因房间太过豪华令两人睡不着，和亚路夫商量后到城下町的酒场去休息。次日，将酒场中老人给的药交与罗狄，然后克莉斯便去要求厨师让她参赛，朱利奥则受命去找做菜的材料。先到王宫的图书馆内翻看一本料理书，然后与每个人对话一遍(包括市民)，取得所有的材料后交与克莉斯，待她烧好后两人一起去找厨师。此时古斯被食物的味道引过来，他尝了克莉斯做的“难以下咽”的食物后，觉得有必要教教对方什么才叫烧菜，便取旁边的材料重新做了一份出来。克莉斯他们回到已经空无一人的厨房内，将古斯烧的菜当做克莉斯的端上了餐厅。当众人开始品尝参赛的食物时，莎拉在餐厅门口望风，而古斯则去找宝物。找着找着，古斯觉得太热便脱去了笨重的兵服，当他听到要宣布冠军时忙赶过来听，结果烹饪大赛的冠军是克莉斯！朱利奥出去拿奖品时正撞上古斯和莎拉，于是一场混乱，大家齐齐来抓这两个小偷。先在餐厅的台子下找到古斯，再到罗狄的房间一张空的床下发现了莎拉，然后在大门口堵住这两人，最后发现古斯偷的东西居然是克莉斯那获奖的料理！亚路夫见没有丢失什么东西，而那两人又不是极恶之徒便决定放过他们。但莎拉却大骂古斯太没用然后独自离去，古斯紧追其后而去。



接下来轮到朱利奥和克莉斯要向亚路夫告别了，为了报答他们，亚路夫让毛利森护送两人至奥鲁多斯(オルドス)。毛利森虽然曾经是大魔法师，但他封印了自己的力量，所以是不会参战的。再次回到三都桥，朱利奥看到一位老伯走着走着就消失了，说与其他两人听，他们都不相信，但到了桥的另一端士兵却说根本没有老人通过此桥。然后镜头便转到三都桥上，那老人又出现并变成一幻术师，还自言自语说朱利奥他们防碍了其“加鲁加计划”，绝对不能原谅。

且说三人来到风谷的关卡，在里面看到古斯在勾引一女孩，吓得那女孩逃之夭夭。三人上前和他搭话，原来他被莎拉给“抛弃”了，现在想到乌多鲁国(ウドル)但却通不过关卡。当古斯知道朱利奥他们因持有银短剑可以出入国境时，便强行加入。但在过关卡时，那守关的士兵正是先前古斯所勾引的女孩的未婚夫，这回轮到古斯脚底抹油了。

第四章　圣兽所居住的森林

通过关卡后进入静寂森林，往北走的话可到达特尼里科村(トネリコ)，能遇到以前被克莉斯救了的两个逃兵。左方则是希夫路村(シフル)，该村有四个出入口，北方是王宫、东方是静寂森林、南方通往奥鲁多斯、西方则是到风之“夏利尼”。进村后，古斯和毛利森留在宿屋内，克莉斯与朱利奥两人前往神殿。但是入口的守卫说必须要贤者陪同方可入内，便到王宫中去找贤者。进城后听到国王对贤者的态度有些不满，向士兵询问，然后在花园处找到贤者跟他一同到神殿去。至风之“夏利尼”前，才知这个贤者就是三都桥上的幻术师卡基姆(カジム)。将卡基姆召唤出来的两个怪兽打败后，朱利奥与克莉斯还是敌不过卡基姆的法力，被他击倒在地。当他们醒来时，发现已被古斯救回宿屋中。再到王宫去，古斯在东面会客室的木箱内找到真正的贤者，再次到神殿找卡基姆算帐。将其击倒后，他使出最后的力量对众人下咒，不过好象没有什么效果。进入神殿观看第四个魔法镜，这次出现的影象是一只四不象的动物在森林中徘徊。整理行装后，四人往最后一站奥鲁多斯进发。行至半路时，古斯先觉得自己使不出力来，接着克莉斯亦开始气喘吁吁，看来卡基姆的诅咒开始生效了。好不容易到达了奥鲁多斯，忙将古斯和克莉斯送往宿屋休息，让毛利森看护他们，然后朱利奥一人去找医生费洛(フィーロ)。在河的西面找到费洛，再将古斯与克莉斯送到医院里。但是这种强大的黑暗诅咒连费洛也束手无策，然后他想起邻居帕雷(パレン)家中有关于诅咒的书，将书借来给费洛查阅，发觉需要某种秘药方能治好，而此药只有菲艾提国(フュエンテ)的药剂师丽兹(リズ)才懂得制造，于是朱

利奥忙单身前往菲艾提国。

过了关卡后，便遇上莎拉，将古斯的情况告诉她，莎拉立刻和朱利奥一同去找解药。到了丽兹家向她说明情况后，得知此药需要“圣兽亚尔格雷斯的角”，但是这动物在20年前就好象绝种了，不过在乌多鲁国的迷之森林中或许会有其踪影。正巧此时丽兹的女儿菲梨（フィリー）回来，她和其宠物小熊班班（バンバン）一同加入队伍中，带路前往迷之森林。在去乌多鲁国之前，菲梨要先去哈伊赞城（ハイゼン）将药交给美安婆婆（メアン）。从士兵的口中得知附近有山贼出没；而在王宫内看到埃尼顿国王（エネトン）很苦恼的样子；在图书馆查知前任王后生了对孪生子，于是将王国一分为二，让两位王子分别接管。出城后在山道上遇到了山贼，莎拉一出马就喝跑了他们，实在是厉害！再经过关卡回到希夫路城，四处打探有关迷之森林的事，最后从国王及王后口中得知该森林位于特尼里科村。到达该村后，先和守门的那两个逃兵交谈，然后由他们找来村长商量，方得以入内。进入森林后先在北方的石碑处调查一下，将森林由表切换成里，然后往西北行就可以见到圣兽亚尔格雷斯。在众人诚恳地请求下，圣兽默许菲梨从它的角上刮下些粉来，然后出得森林。从村民的口中可以获知，这座迷之森林也是20年前白魔女为了保护近乎灭绝的圣兽而开辟的。

回到奥鲁多斯，古斯和克莉斯吃了菲梨所调的药后即可好转，当费洛医生知道古斯和莎拉是盗贼后就觉得奇怪，因为奥鲁多斯张有结界，坏人是无法入内的。朱利奥和克莉斯听后便笑言，那两人虽然是盗贼却从来没有成功地偷过东西。然后莎拉带着古斯与众人告别，朱利奥与克莉斯去大圣堂参拜最后一个“夏利尼”。在大圣堂的入口处，必须正确回答贤者的五个问题方能入内。前四个问题是朱利奥他们去过的四个神殿是什么属性的，只要依次回答：“水”、“地”、“火”、“风”即可。最后一个问题是“白魔女留下的预言代表着未来吗？”回答：“NO！”进入大圣堂后，先在大厅内听完神官长的布道后再与其谈话，然后到二楼去找大神官，谈话后再到三楼看魔法镜。这次所看到的景象十分凄惨，那是一个荒芜的世界，天空中充满了诡异的黑云，还有人声在喊“拉乌亚鲁”。将此情况告诉大神官，得知那是能毁灭世界的“拉乌亚鲁之波”（ラウアルの波），其原因可能就出在朱利奥他们的祖国法路狄亚！朱利奥想起大圣堂门口神官曾提出白魔女预言的问题，他认为在魔法镜中所看见的是白魔女给人们的警告，并非一定就是未来会发生的事情，只要经过努力还是可以去改变未来的！于是朱利奥和克莉斯决意火速前往法路狄亚王国查明真相，为了免得毛利森担心，两人没有将“拉乌亚鲁之波”一事告诉他，让他回安比休王国去。至于菲梨则同路，三人加上一只熊往菲艾提国去。



第五章　破灭之湖

到达关卡后，原本该在此处分手的菲梨因为舍不得和朱利奥分开，于是应她的要求再让她同行一段路。出得路兹关卡（ルイズ）后到达荷尔克（ホルク）城，原想由此绕道回北菲艾提国，但因南菲艾提国国王加拉克（キャラック）下令封锁南北通道，于是众人便到王宫去见加拉克国王。但是在城门口遭到士兵的拦截，当克莉斯骂对方没有人情味时，那士兵认为看守王宫大门的士兵比他还要严格，如果克莉斯他们能够让那里的士兵放行的话，他就倒立在地上走三圈！三人闻言再去找看守王宫大门的士兵，当然没有成功，然后又拿出亚路夫的戒指骗对方说是安比休王国的使者。卫兵自然不相信这三个小孩会是使者，朱利奥他们再次被当作小偷给抓了起来。好在有一个士兵认出了菲梨，从其口中得知自从一个名叫贝拉特（ベラート）的人出现后，国王就变得很奇怪。再去见国王加拉克，原来几个月前，贝拉特来访，告诉加拉克国王北菲艾提的国王好象想将领土扩大，并在南北街道设立了关卡。加拉克原本想与王弟和谈，但贝拉特却将王妃作为人质抓到露皮娜斯湖（ルピナス）的堡垒。在朱利奥他们的开解下，加拉克写了封信交于他们希望能将此带给埃尼顿国王。出得王宫，观看了守门士兵的倒立后，由西面抄小路至哈伊赞城见国王。然后克莉斯想出一个计划，由她和朱利奥以及小熊班班潜入露皮娜斯湖的堡垒，制造混乱后救出王妃，而南北两位国王则率兵埋伏在附近，一听到信号后就立刻赶过来营救，事情成功后就让两位国王在士兵们的面前握手，一扫南北两国之间的紧张气氛。



来到南北街道的入口，守卫的士兵不让克莉斯他们通过，两人便谎称有山贼，将士兵引开后得以通过。到达露皮娜斯湖的堡垒，再次运用山贼作战计划混入其中，然后由克莉斯用魔法点燃武器库，再出城看到被骗的士兵回来，接着士兵们发现武器库着火而乱成一团时，两人至二楼贝拉特的房间中找到钥匙，再到邻室去救王妃。正当三人要逃出去时却遇上贝拉特，最后自然是齐齐被关在屋内。同一时间，莎拉和古斯率领着以前曾被莎拉吓退的山贼团来到此地，又遭成一片混乱，还将士兵们全都绑了起来。朱利奥和克莉斯乘此机会逃出囚室，但王妃却给贝拉特抓了去。搜索过堡垒内的每个房间后，在屋顶找到了贝拉特和王妃，而古斯和莎拉他们亦赶了过来。然后莎拉、古斯、与克莉斯、朱利奥上演了一场叫骂战，直吵到贝拉特头昏脑胀之时，古斯顺手抄起滚到他脚边的小熊班班扔过去，正中贝拉特，救出了王妃，不过贝拉特就给他逃掉了。克莉斯忙给埋伏

在两岸的两位国王打信号，而莎拉他们一听将有大批军队到来立刻逃之夭夭，古斯还因为这次又没有偷到什么东西而落在后面直抱怨，王妃听到后居然送给他一颗宝石表示感谢。化解了两国的误会之后，朱利奥与菲梨依依不舍地告别，直看得克莉斯恨得牙痒。然后在山地处大神官的部下追过来，告诉他们新的情报：法路狄亚王国的幕后黑手应该是在王都鲁多城(ルード)内，至于有关白魔女一事，法路狄亚王国的宫廷剑士狄路赞尔(デュルゼル)了解不少情况，他现在是被囚禁在多鲁费斯塔(ドルフェス)中。朱利奥与克莉斯继续前行，经过望砂关卡后抵达沙漠之国基多纳(ギドナ)

第六章　开始出现的预言

来到巴拉卡村(バラカ)，走到集市时有一女子匆匆奔来撞到朱利奥他们，随后在其身后的一栋大屋便发生了爆炸。当两人醒来时发现被关在牢房中，克莉斯则被误认为是炸毁富商府邸的"沙漠黑豹"而被一名叫冈达克(ガンダク)的人带走。与邻房的武斗家巴达特(バダット)交谈，得知被囚的人一定要通过比武才能逃出生天，于是朱利奥便和他商量在比武中"放水"骗过观众后借机逃走。之后又有两个贼被抓进来，朱利奥、巴达特先要分别击败那两个贼，然后才开始互斗。就在他们打得不分上下时，突然又发生爆炸，并有一女子前来救两人。到了那女子的家后得知她叫娜婕(ナジェ)，而克莉斯被送往邻村基多尼尔(ギドネル)。然后两人在村中打探情况，获知未找到沙漠黑豹前，任何人不得离开此地。再去找娜婕商量，她用美色令守卫让朱利奥他们出村。(有两条路可以选择，一条是西面的沙漠，另一条是北面的遗迹。)

至基多尼尔得知克莉斯被带到大富豪乌鲁基特(ウルギット)家中，但是守卫说一定要有"贡品"方能进入。回到宿屋与店主讨论贡品之事，店主让他们去问西边客房中的人。那人告诉朱利奥，现在市场上最奇缺的是无花果(イチジク)。于是便想用无花果作为贡品，但却买不到，在井边再次遇到娜婕，巧的是她手上就有无花果。朱利奥和巴达特拿着无花果来到乌鲁基特家，发现无花果之所以奇缺完全是因为乌鲁基特将市面上的无花果全都买了下来。



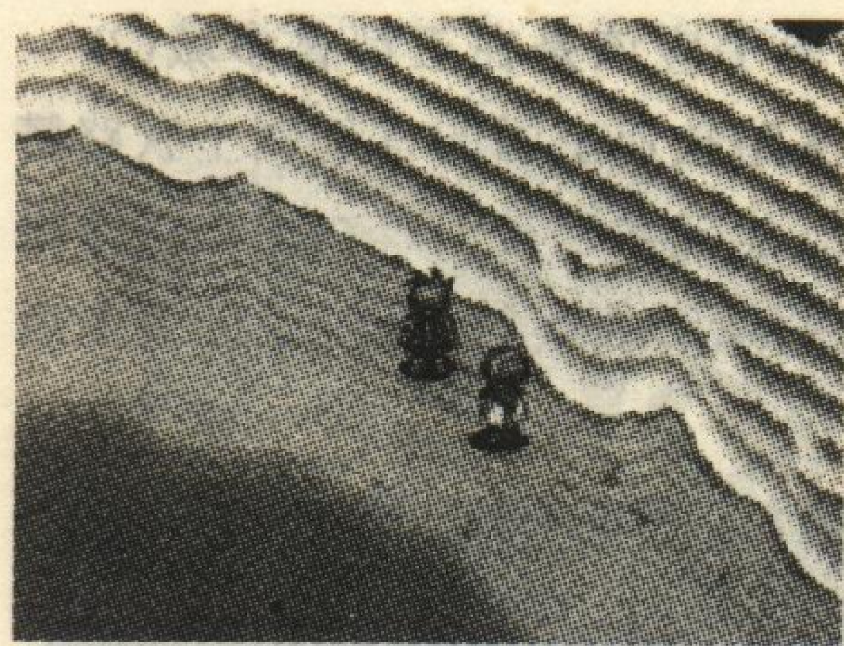
朱利奥不得已骗对方自己的无花果乃"吃后会年轻十岁的无花果"，这种一戳就穿的谎言自然不成功。但乌鲁基特随后又说他现在最想要的是"真红之炎"，朱利奥正好有此物便以此作为交换克莉斯的条件。不料此时冈达克走了出来，向乌鲁基特说出两人的身份，最终又被关在牢内。此时沙漠黑豹来到，将两人救了出来。原来娜婕就是沙漠黑豹，她的真名叫斯忒拉(ステラ)。然后三人开始计划如何救出克莉斯，先由斯忒拉将现在的民房炸毁来引开士兵的注意，朱利奥和巴达特两人就趁机将克莉斯的牢门炸开并救出她。但是，当救出克莉斯后，却遇到了乌鲁基特和冈达克，且两人都变身成怪物！斯忒拉亦及时赶到，一场恶战就此展开，建议先集中攻击较强的乌鲁基特。将两人击倒后，他们恢复了意识。原来在一年前，法路狄亚王国的占星术师雷巴斯(レバス)来此，用法术控制了他们两人。朱利奥取回"真红之炎"后，四人往法路狄亚王国进发。

在路上又遇贝拉特，原来他也是受到雷巴斯支配的人，击倒变成怪物的贝拉特后继续前进。来到狄鲁特关卡(ディルト)时因偷听到作战会议而被关入牢房，不料牢房中另一个已被关了很长时间、喜欢呆在木桶中的犯人居然是久违了的哈克大叔！哈克大叔说他收集了很多关于白魔女的情报，还为此去拜访了狄路赞尔的女儿祖安娜(ジョアンナ)。二十年前白魔女在此国家留下最后的预言是："没有表情的士兵们越过国境，被诅咒所缚的国王失去了力量，海和山以及所有的一切都死亡了，异界的女子和操纵星的男人，引来了灾难之波。"而白魔女传给狄路赞尔的预言中关于解救他一事则是："遵循古老的仪式、持有银短剑、经过五个夏利尼的巡礼者将解放他。"所以哈克便在此等候朱利奥他们，而他一直窝在木桶中是为了挖地道以便逃出此地。众人跟随哈克穿过地道来到马厩中(朱利奥因从来没有见过马而将其当成狗，当初他看到班班时也将其认做狗，是否在他的脑子里只要是未见过的动物都是狗呢?)，哈克和巴达特去引开士兵的注意，朱利奥、克莉斯和斯忒拉则冲到河对岸，但哈克与巴达特就赶不上收起来的吊桥而落入河中。此时，朱利奥他们看到大批没有表情的士兵们来到了国境线上。

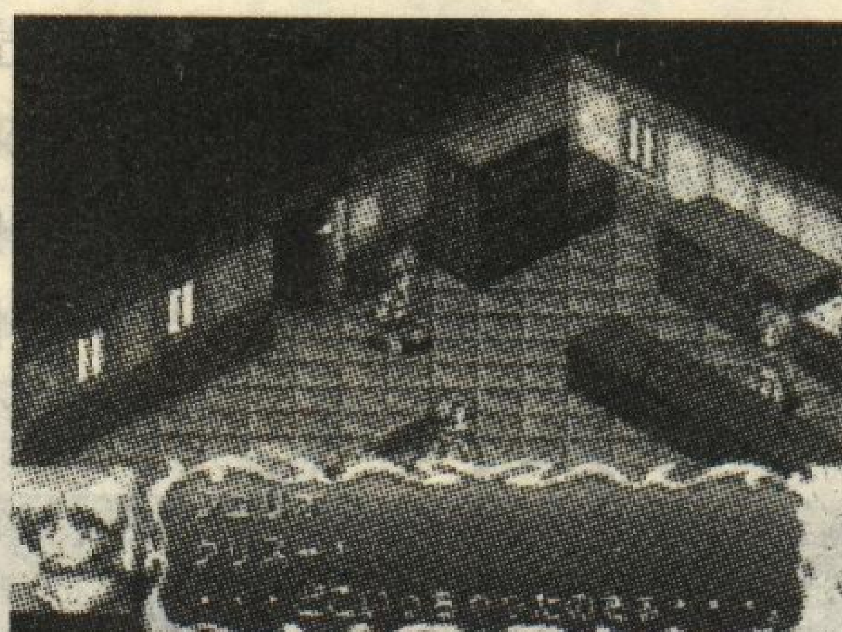
第七章　巡礼者的轨迹

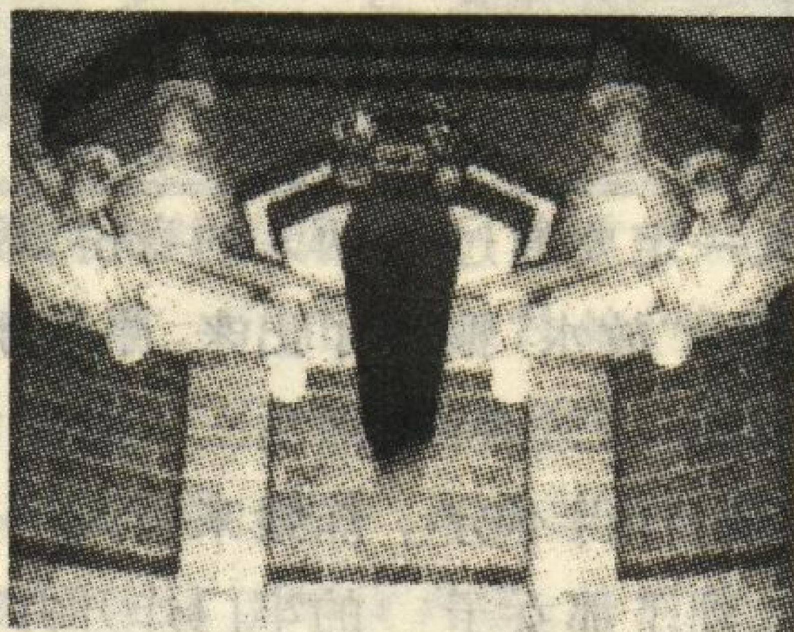
朱利奥三人继续往亚罗扎镇(アロザ)进发，途中又看到一批没有表情的士兵开往国境。来到亚罗扎镇，至西北方祖安娜的家中，发现空无一人，于是便到宿屋休息一晚。当夜，朱利奥做了个梦，他和克莉斯回到故乡拉古皮克村，只见村中静悄悄地没有一个人，随后他们在村口发现村民洛古(ログ)倒在地上，就在此时，这场十分逼真的梦结束了，朱利奥被克莉斯从床上拉了起来。再去祖安娜家，向她说明来意后，得知狄路赞尔之所以被囚禁起来，与20年前国王命令他去刺杀白魔女之事有关。在祖安娜的带领下，众人赶往多鲁费斯。来到多鲁费斯塔前，却无法进入其中。在靠东南面的民房中有对夫妇十分担心他们的女儿娅丽斯(アリス)，说她老是和守卫多鲁费斯塔的士兵在一起玩。在塔的入口前可以找到小女孩娅丽斯，让她去引开守卫便可进入塔内。此时哈克大叔和巴达特居然顺着河水漂到了多鲁费斯塔的下水道中，在塔中的一间屋子里与他们两人回合后，获得屋顶牢房的钥匙。将狄路赞尔救出他便会加入队伍中，然后众人边打边退，顺利地逃出城去。

由狄路赞尔带路，来到忘却的街道东方树林中的空地，在那里有座小小的坟，上面插了把生锈的剑，地上还刻有一行字：



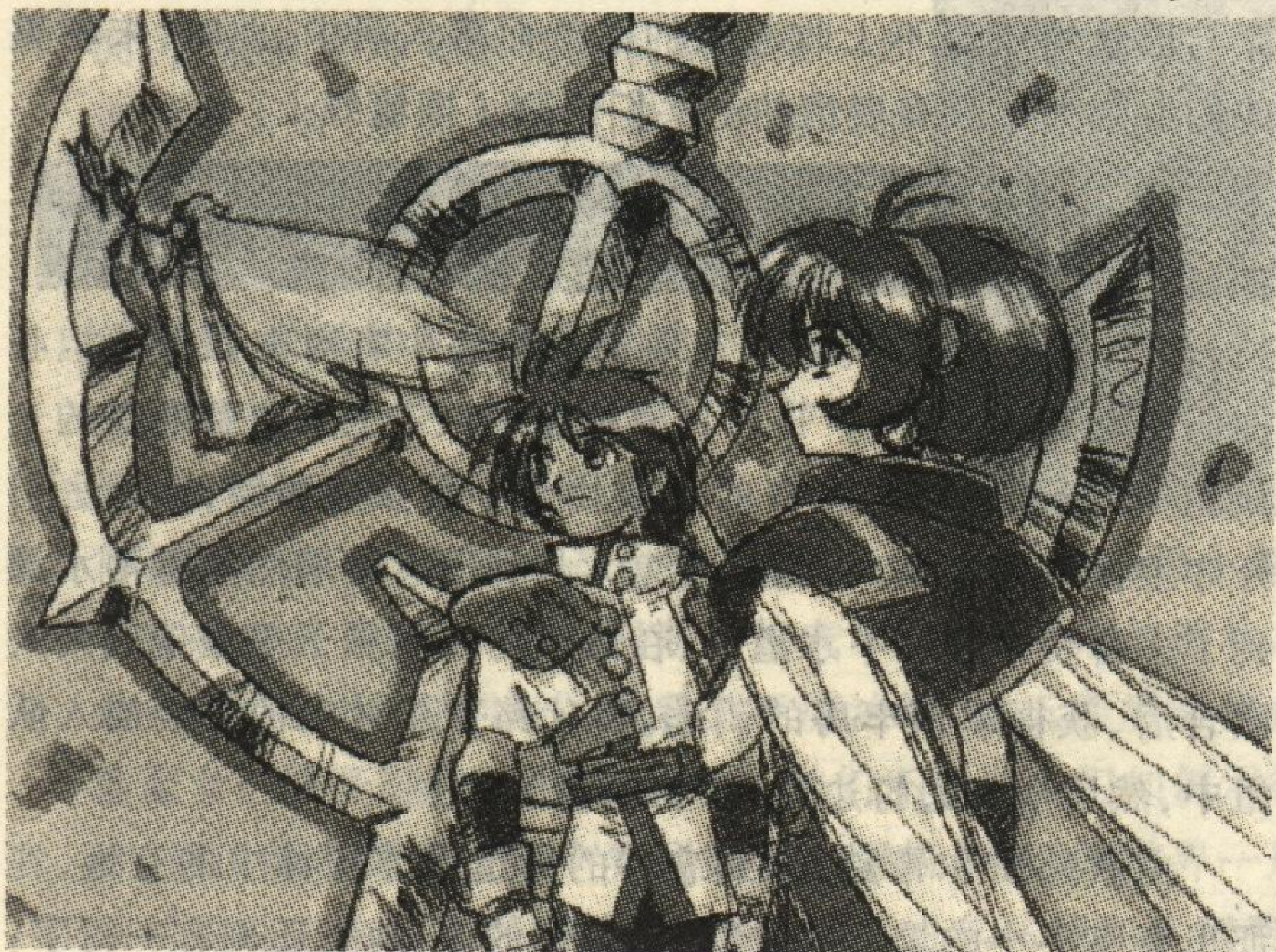
“加加布历972年，被称为白魔女的女神长眠于此。”接着，狄路赞尔向众人叙述起白魔女格露德的故事。格露德与占星术师雷巴斯一样，是来自与此世界平行的异世界的人。他们那个世界也有巡礼之旅这一习俗，那就是来到此世界周游一圈，了解此世的情况，这被称为“魔女之巡礼”。狄路赞尔原本是奉国王之命监视格露德，但是通过接触他发现白魔女是位十分善良的女子，她把自己的知识传授给此世的人们并竭尽全力地帮助他人，渐渐地狄路赞尔爱上了格露德。然而，就在那时法路狄亚的国王鲁道夫（ルドルフ）迎娶了一位妖艳的美女为妃，破灭的序曲就此奏响了。那女子乃异世界的女王伊莎贝尔（イザベル），她和雷巴斯一起制造了一台天球仪，用其吸收“负之想念”引来“拉乌亚鲁之波”！白魔女的预言防碍了他们的计划，也因此被雷巴斯所杀。格露德的肉体虽然消灭，但灵魂依然存在。狄路赞尔叙述至此，克莉斯手中的法杖突然放出耀眼的光芒，在光芒中拉普大叔送给她的法杖变回其真正的模样——白魔女格露德的法杖！而插在坟墓上的剑亦恢复那锋利的剑锋，自土中缓缓拔起。狄路赞尔将此剑交与朱利奥，圣剑的名字是“艾斯培兰萨”（エスペランサ-），意为“希望”。众人便在此分手，哈克大叔和巴达特前往基多纳国的遗迹调查破坏天球仪的方法，祖安娜负责联络，朱利奥、克莉斯、斯忒拉、狄路赞尔四人前往法路狄亚王国的首都鲁多。





第八章　善良的魔女

四人来到鲁多城，只见一片阴森的气氛，居民们都呆在家中不敢外出。狄路赞尔到宿屋找店主，让他传言给老兵布里特（ブリット）到斯高斯家（スコス）二楼去。至斯高斯家二楼，稍等一会儿狄路赞尔以前的部下布里特就会赶来，由他将众人带入王城内。在底楼会遇上雷巴斯，据他所说“拉乌亚鲁之波”很快就会降临此世，已经无法阻止了，接着便消失了。去找国王鲁道夫，发现他早就被迷倒。在庭院中居然又遇到了古斯他们一伙儿，原来他们在基多纳国的遗迹中碰到哈克，因此来传言必须先将天球仪的表皮除掉后方能毁坏它，接着将魔兽遗落下来的钥匙交给朱利奥。回到王城内，经由地下室来到广大的地底迷宫中。如果说以前的战斗不够激烈、迷宫不够复杂的话，这次就会被玩惨了！在地底迷宫中有一种幽灵敌人会使用全员HP全回复魔法，且味方在一回合内无法杀死它，唯一制胜的法宝是克莉斯的催眠魔法，对其有百分之百的成功率！另外，此迷宫亦是该游戏进行到现在最复杂的迷宫，上上下下分好几层，而且每一条路都可以相通的，直逛到玩者头昏为止。但是正因为“条条大陆通罗马”，所以只要有耐心，总会找到出口的。在迷宫中，朱利奥他们分别遇到前来援助的罗狄、亚路夫以及毛利森。走出地底迷宫后，来到伊莎贝尔塔。一路杀到塔的最上层，在天球仪前与雷巴斯决一死战。战斗一开始就让狄路赞尔和斯忒拉使用大技、魔法攻击，克莉斯主要负责回复，朱利奥则以攻击为主、间而使用道具。总算战胜了雷巴斯后，得知魔女之海的浮岛是此世界与异世界间来往的通道，两个世界是平行存在并互相影响。人类长时间所积累的“负之想念”生成了“拉乌亚鲁之波”，现在雷巴斯他们的故乡异世界正遭受“拉乌亚鲁之波”的破坏，为了保全自己的世界而要将“拉乌亚鲁之波”引到朱利奥他们所居住的世界去。在异世界有些居民不同意这种做法，因此到此世界展开巡礼之旅。天球仪便是将人类的魂、即“负之想念”封入其中，“拉乌亚鲁之波”便会受其吸引而离开异世界来到此世界。此时，其他伙伴们亦赶到，罗狄先用“真红之炎”炸开天球仪的表皮，然后古斯将朱利奥的银短剑掷向天球仪的中心，成功地破坏了天球仪，将封在里面的灵魂都解放出来。哈克大叔紧随着赶到，他说在遗迹中的研究又有新的发现，阻止“拉乌亚鲁之波”可以有三个方法。但是，现在并非讨论的时候，因为还有人在继续召唤“拉乌亚鲁之波”，那就是伊莎贝尔！众人再赶到屋顶，发现“拉乌亚鲁之波”已经来到了此世，伊莎贝尔更告诉他们真实的情况：在992年前，“拉乌亚鲁之波”袭击此世界，当时的人们为了保住自己世界而将其送到异世界，现在伊莎贝尔只不过是将朱利奥他们祖先的所作所为重演一遍而已。“这是你们人类所犯下的罪！”伊莎贝尔如是说，并变身成巨大的怪物。接下来的战斗有些难度，与伊莎贝尔的决战是一场持久战，更何况对手有一着攻击全体的魔法，杀伤力异常强大。因此，克莉斯的MP要全部用在“ヒ－ル3”（全员HP全回复魔法）上，不得有浪费。味方只有一人受到攻击时就让斯忒拉负责回复或是使用药草。经过一场激烈的战斗后，伊莎贝尔被击倒在地，在她临死前克莉斯问她：“这真是因为人类的罪过吗？”伊莎贝尔沉默了一会儿，终于道：“罪……谁都有……”虽然打倒了伊莎贝尔，但是已经无法阻止“拉乌亚鲁之波”了，世界开始崩坏……当众人感到绝望时，克莉斯手中的法杖再度放出光芒并缓缓升到空中，然后渐渐幻化成一个白色的影子——白魔女格露德！原来她的灵魂一直栖息在这法杖中，守护着、指引着朱



利奥他们。众人抬头望着白魔女格露德，看到她现出最后那温柔的笑容，看到她飞向"拉乌亚鲁之波"的中心，用她自身纯粹的想念净化"拉乌亚鲁之波"，其灵魂与"拉乌亚鲁之波"共同消失在无垠的天空中……



当众人回过神来，此世界已恢复了原状，天地间一片祥和。再问及哈克摆脱"拉乌亚鲁之波"的三种方法：第一种是将其送到别的世界；第二种是将其所喜欢的"负之想念"封印，但是人类是无法做到剔除没有欲望、没有悲伤等会产生"负之想念"的感情的，并且就算是用天球仪封印了"拉乌亚鲁之波"，也会有解封的那一天；第三种方法，就是现在格露德所使用的方法，即用纯粹的想念净化它。回到王座前，鲁道夫王亦恢复了正常，为了感谢朱利奥和克莉斯，应两人的要求用马车将他们送回拉古皮克村，并派人去召回已经开往国境的士兵，想必现在那些"没有表情"的士兵的灵魂已经回到他们的躯体内而恢复正常了吧！朱利奥和克莉斯在庭院中做游戏的时候，哈克大叔来和他们谈白魔女一事，不料讨债的人居然找到王宫中，哈克再度踏上逃债的旅程。接着古斯和莎拉他们来道别，谁知朱利奥突然想起在风谷关卡的情景，便对古斯说不会将他倒乱的事情说出去，这话被莎拉听个正着，古斯吓得落荒而逃，莎拉则气势汹汹地追赶上去……此时马车已经准备好了，亚路夫向朱利奥询问古斯他们的去向，原来因为这次他们出了很大的力，亚路夫想好好地酬谢他们。这事要被古斯知道的话，一定会很后悔。在欢乐的笑声中，众人依依告别。朱利奥将圣剑还给狄路赞尔，与克莉斯回村去；亚路夫和毛利森自然是回自己的国家去；罗狄要留下来向狄路赞尔学习剑法，不料两人在切磋剑技时罗狄竟然把圣剑给砍断了，狄路赞尔则不以为意并说"希望"是会永远存在于此世界的……



朱利奥与克莉斯回到拉古皮克村，一进村就发现四周静悄悄地，不见一个人影，这正是朱利奥在亚罗扎镇所梦见到的情景。接着他们在同一位置发现倒在地上的洛古，上前仔细一看，原来洛古正在睡觉！将他叫醒一问，昨夜王宫的使者来通报朱利奥和克莉斯的事迹，因此村人们通宵准备欢迎仪式，现在都在睡觉呢！两人虚惊一场后，至村内的广场与大家一同狂欢……数日后，朱利奥收到狄路赞尔的来信，里面说明当初白魔女的肉体死去后，其灵魂就移至她的法杖内，后来狄路赞尔找到了以前的好友大魔导师拉普，让他将该法杖封印变成另一个样子，之后拉普又将法杖给了克莉斯，因为他知道白魔女的灵魂一定会指引这两位小巡礼者的，也一定会守护她所爱的此世界与故乡异世界的……几天后，菲梨来看望朱利奥，两人一起愉快地聊天，只不过为什么克莉斯的脸色突然变得很难看呢？哈哈，这只有她自己知道了……

道具名	攻击力	技力	防御力	魔防	素早	魔攻	回复力	运	价格
短剑	5	5	0	0	0	0	0	0	40
ひらあきの短剑	6	8	0	0	0	1	1	0	80
水夫のナイフ	7	3	0	0	0	0	0	2	150
炎の短剑	7	12	0	3	0	1	3	0	720
マスターナイフ	8	10	0	0	10	0	0	0	1100
スパイダーナイフ	15	21	0	1	0	0	0	0	8200
早业の短剑	7	20	0	0	15	0	0	0	500
召唤の短刀	7	25	0	5	0	2	1	0	1000
小型の剑	8	15	0	0	−1	0	0	0	180
铁の剑	10	23	0	0	−1	0	0	0	340
钢の剑	12	28	0	0	−2	0	0	0	800
幅广の剑	16	35	0	0	−4	0	0	0	2300
断ち切りの剑	12	46	0	0	−3	0	0	0	5800
达人の剑	18	55	0	0	−3	0	0	0	7800
古代の剑	20	90	0	0	−2	0	0	−95	10000
梦见の剑	10	38	0	3	−3	2	1	0	3800
真空の剑	18	76	0	5	−3	2	1	0	10000
名剑シルフィング	18	98	0	5	0	1	1	0	12000
钢の枪	10	23	0	0	−1	0	0	0	1000
疾风の枪	12	32	0	1	−2	1	2	0	4000
流星の枪	15	45	0	1	−2	1	2	0	12200
正邪の枪	18	68	0	1	−1	1	2	0	8300
水雪の枪	11	81	0	1	−2	1	2	0	6800
王者のカトラス	24	100	0	0	−21	0	0	0	12000
锐い牙	0	0	0	0	0	0	0	0	1800
入れ齿	36	36	0	0	−1	0	0	0	2980
锐い入れ齿	49	48	0	0	−5	0	0	0	3250
投石棒	16	1	0	0	0	0	0	0	808
铁の投石棒	31	1	0	0	0	0	0	0	900
银の投石棒	42	1	0	0	0	0	0	0	1200
金の投石棒	51	1	0	0	0	0	0	0	3000
パールの投石棒	66	1	0	0	0	0	0	0	5000
木の杖	2	2	0	0	0	0	0	0	20
坚のロッド	5	6	0	0	0	0	0	0	50
水晶のロッド	6	10	0	3	0	10	2	2	100
青真珠のロッド	9	8	0	3	0	10	2	0	100
天霸のロッド	10	9	0	1	0	12	4	0	6800
ルビーの杖	4	9	0	0	0	3	2	0	180
白银の杖	5	9	0	0	0	5	5	0	300
光明の杖	6	8	0	0	0	5	4	0	160
魔导师の杖	3	4	0	8	0	17	2	1	2500
木の弓	8	2	0	0	0	0	0	0	100
钢铁のナックル	15	11	0	0	−1	0	0	0	100
布の服	0	1	1	0	0	0	0	0	30
幸运の服	0	1	1	1	0	0	0	11	80
皮の铠	0	11	4	0	0	0	0	0	180
铁片の铠	0	10	7	0	−1	0	0	0	430
青铜の铠	0	7	8	0	−4	0	0	0	1500
金の铠	0	14	8	0	−2	0	0	0	2300
名匠の铠	0	4	14	0	−1	0	0	0	9900
锁の铠	0	18	9	0	−1	0	0	0	800
阳炎の铠	0	0	14	5	−3	0	0	0	3700
木绵のローブ	0	2	1	2	0	0	0	0	100
绢のローブ	0	0	2	3	0	0	0	0	200
月影のローブ	0	0	2	6	0	1	1	0	460
身かわしのローブ	0	0	6	0	0	1	0	0	2400
シールドローブ	0	0	10	12	0	0	0	0	5600
英知のローブ	0	0	10	3	2	16	0	0	9400
麻のマント	0	0	2	0	0	0	0	0	80
历战のマント	0	0	5	0	11	0	0	0	2900
纹章のマント	0	0	14	25	0	0	0	0	2200
射手座のマント	0	0	15	36	0	0	0	1	2500
英杰のマント	0	0	18	38	2	0	0	0	9580
皮のかたびら	0	2	6	0	0	0	0	0	190
锁のかたびら	0	5	8	0	−1	0	0	0	6500
武道着	0	0	6	0	2	0	0	0	100
毛皮	0	0	0	0	0	0	0	0	1000
良い毛并みの毛皮	0	0	21	0	−5	0	0	0	1000
刚毛の毛皮	0	0	31	0	−2	0	0	0	1000
木の盾	0	4	5	0	−1	0	0	0	60
小型の盾	0	5	6	0	−2	0	0	0	200
大型の盾	0	10	10	0	−5	0	0	0	1800
忍耐の盾	0	20	11	0	−17	0	0	0	2100
名匠の盾	0	10	13	0	−1	0	0	0	7700
ガントレット	0	4	5	0	−1	0	0	0	1900
戒めの盾	0	20	10	8	−5	0	0	0	3500
バンバンの盾	0	30	5	0	0	0	0	0	420
バンバンの盾 2	0	30	6	0	0	0	0	0	520
バンバンの盾 3	0	30	7	0	0	0	0	0	620



梦幻模拟战 Dramatic Edition
——攻略要点

机种:SS	类型:S・RPG	厂商:NCS	发售日:发售中

责编:E・T

这个游戏内所收录的《LANGRISSER Ⅰ & Ⅱ》最初均是 MD 的作品,后来这两集分别被移植至 PC－E 及 PC－FX 这两部主机之上,游戏名字亦改为《LANGRISSER 光辉之末裔》及《Der LANGRISSER》,除了游戏画面有所改善外,亦加入了不少版面,而在剧情部分时亦找了声优来配音。

至于这次的 SS 版中,较明显的改良是资料读取的时间大幅减少,甚至连 CPU 的思考时间也不象以往那么长了,此外在《Ⅱ》的多线路分支系统中亦加入了新的路线,更有新增的版面,所以是很值得再玩一次的。

由于有了新增的版面,所以今次我们会以介绍《Ⅱ》的分支路线及分支方法为主。



由 MD 版的初代梦战进化的 PC－E 版的移植作品,游戏中向大家展示了拥有"圣剑 兰古利萨"的光辉之末裔与持有"魔剑 阿鲁哈萨托"暗黑皇子之间的首次战斗,在剧情中雷顿王子与他忠实战友们的形象从此便深入玩家的心中。

LANGRISSER Ⅰ剧情流程

剧情	名称
剧情 1	王城脱出
剧情 2	サルラスへ
剧情 3	袭击
剧情 4	死灵の森
剧情 5	帝国军亲卫队
剧情 6	バルディア城の攻防
剧情 7	砦の勇者
剧情 8	追击
剧情 9	ワールの激流
剧情 10	湖上の城
剧情 11	ダルシス城
剧情 12	ツインキャッスル
剧情 13	石像の町
剧情 14	ウルフバック
剧情 15	邪龙の叫び
剧情 16	暗の中で
剧情 17	禁断の地ヴェルゼリア
剧情 18	废墟の中で
剧情 19	地下神殿
剧情 20	暗の封印

分支条件一览

共通之路线

SCENARIO 7《魔族の少女》
拒绝**レオン**的要求会进入光辉之路线,接受则进入帝国之路线,但若在 **S2** 击倒**レアード**或 **S5** 击倒**ゾルム**则会强制进入光辉之路线。

光辉之路线

SCENARIO 11《圣剑ラングリッサー》
在 **S4** 放过**モーガン**,**S10 シェリー**问你时选择"理解し合う～",再于这一版**レオン**出现后而**ジエシカ**出现之前取得 **LANGRISSER**,当同时达成以上三个条件,便会进入新增的路线中。

SCENARIO 13《帝王ベルンハルト》
先打倒**ボーゼル**便会进入追击**ベルンハルト**的 **S14**,若先打倒**ベルンハルト**便会进入追击**ボーゼル**的 **S14(25)**。

SCENARIO 14(25)《港の攻防战》
若 **15** 个回合之内完成会进入 **S15(26)**,若超过 **15** 个回合则会进入 **S15(28)**。

SCENARIO 17(30)《复活の魔剑》
选**ラーナ**成为同伴会进入 **S19(31)**,选**アーロン**成为同伴则会进入 **S19(33)**,但要注意没选的那人是会离队的。

SCENARIO 18《リベンジャー》
若追击**ベルンハルト**而前往**ヴェルゼリア**会进入 **S19**,若追向**ソニア**而不去**ヴェルゼリア**则会进入 **S19(22)**。

SCENARIO 20(90)《悲しみの攻防战》
成功说服**レアード**会进入 **S21(91)**,否则便会进入 **S21(92)**。说服**レアード**需要**エルウィン**及**ラーナ**两人各做一次才可,但不能在同一回合内说服两次,另外亦不能击倒**エグベルト**。

SCENARIO 21(91)《新たなる传说》
首先要在 **S17(87)** 说服**イメルダ**,条件是留下**イメルジ**以外的敌人将**イメルダ**打倒便可,说服成功后,**イメルダ**会在 **S21(91)** 以援军身分登场,这时只要将**エルウイン**、**レアード**、**エグベルド**接近**レオン**便可说服他,出现大团圆结局。



帝国之路线

SCENARIO 11(40)《神秘の秘剑》
若将圣剑交给帝国会进入 **S12(41)**,不交则会进入 **S12(56)**。但若然圣剑被**レオン**取得时,会强制进入 **S12(41)**;而在最初人物设定时曾选择"**すべてを支配するため**"、**S8(37)** 曾选择"**强大な力～**"、或是在 **S10(39)アーロン**问你时回答"**当然のことだ**"而自己取得圣剑的话,则会强制进入霸道之路线 **S12(56)**。

SCENARIO 16(45)《トライアングル》
若追击**ボーゼル**会进入 **S17(46)**,追击光辉之末裔则进入 **S17(51)**。

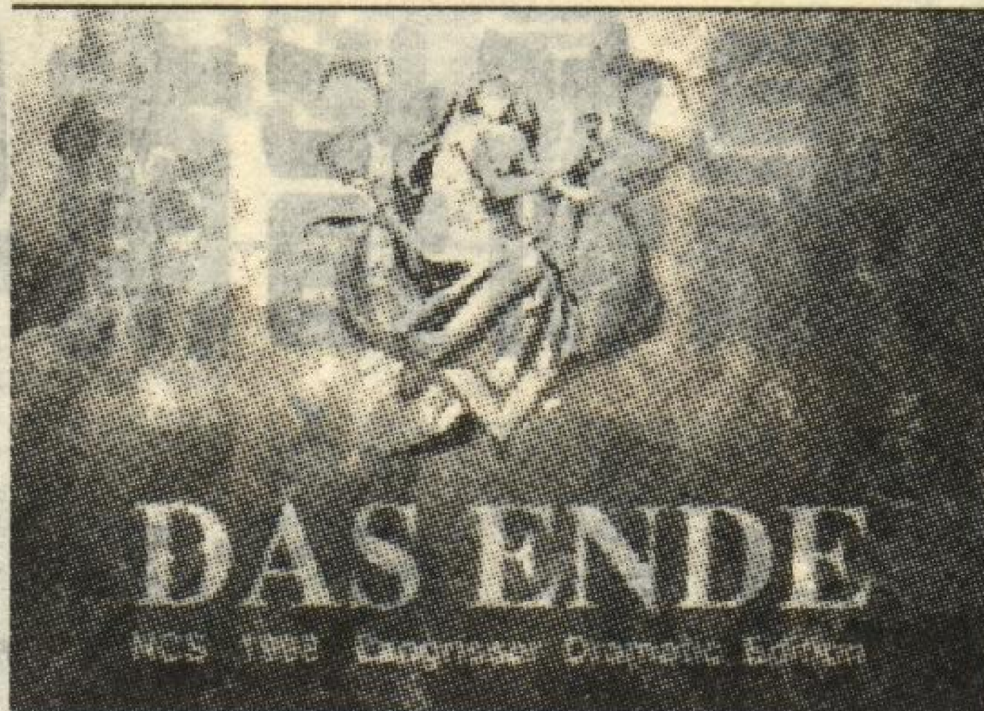
SCENARIO 17(46)《爱妹ソニア》
成功说服**ソニア**会进入 **S18(47)**,失败则进入 **S18(74)**。但要成功说服,则必须在 **S7**、**S16(45)** 及 **S19(53)** 让**ロウガ**最少说服她两次才可。

黑暗之路线

SCENARIO 16(60)《真魔剑アルハザード》
背叛**ボーゼル**的话会进入霸道之路线 **S17(66)**,不背叛则进入 **S17(61)**。但若在最初人物设定时曾选择"**邪恶なる敌**"会强制进入霸道之路线,曾选择"**崇拜な对象**"则会强制进入 **S17(61)**。

霸道之路线

SCENARIO 19(68)《皇帝ベルンハルト》
先在 **S17(66)** 当**ベルンハルト**退却前击败他,跟着在 **S19(68)エグベルト**仍活着的状态让**レオン**的援军登场,并于击败**エグベルト**前先击倒**レオン**,最后于出现的分支问题选择"**自分が天下を取る**",便会进入新增的路线 **S20(79)**,否则只会进入 **S20(69)** 之中。





大家在玩此游戏时遇到的结局总是以一方的胜利而告终，因此你最后所处的立场便是最后统治世界的代表，而在此回如有幸进入新增的剧情便可进入被称为大团圆的结局。在这条路线中，你的最终对手将只有黑暗皇子一人，而先前离队的ロウガ与后来出现的ソニア会最终被主角的真诚所感动，帝国军方面除开始被击败的炎龙兵团队长以外所有的帝国将领都将会由主角一行说得，最后出现的便是游戏中的所有重要人物共同创建新未来的结局，这也是梦战史上最令人激动的时刻。

另外，在霸者路线中新增加了一个最为悲惨的结局，其中主角エルウィン由于失去了所有的同伴而最终成为了孤独之王，而最忠实的伙伴ヘイン也因为保护他与エグベルト所放出的究极魔法一起消失，目睹了这一切的主角在极度的悲伤下不断呼唤着与他一同战斗的伙伴的名字……

LANGRISSER Ⅱ剧情流程

- 共通之路线
- 光辉之路线
- 帝国之路线
- 黑暗之路线
- 霸道之路线
- 会发生分支的剧情

SCENARIO 1 序章
SCENARIO 2 旅立ち
SCENARIO 3 光の大神殿
SCENARIO 4 カルザス城の攻防
SCENARIO 5 炎の中で
SCENARIO 6 圣地レイテル

SCENARIO 7 魔族の少女

SCENARIO 8(37) ゴーアヘッド
SCENARIO 9(38) WANTED
SCENARIO10(39) 老剑士、立つ
SCENARIO11(40) 神秘の秘剑

SCENARIO12(41) 悲しみの追击者
SCENARIO13(42) ジェノサイダー
SCENARIO14(43) 铁壁の防御阵
SCENARIO15(44) カルザス・陷落

SCENARIO16(45) トライアングル

SCENARIO17(46) 爱妹ソニア

SCENARIO17(51) 悲色海の大河
SCENARIO18(52) 光、落ちて…
SCENARIO19(53) ダークパワー

SCENARIO20(54) 魔城ウェルヤリア

SCENARIO12(82) 篡夺者
SCENARIO13(83) 魔族の娘
SCENARIO14(84) 落日の霸者
SCENARIO15(85) 暗の眷属
SCENARIO16(86) マイト・イズ・ライト
SCENARIO17(87) 手负いの女将军
SCENARIO18(88) 暗の魔城
SCENARIO19(89) 暗の终焉

SCENARIO20(90) 悲しみの攻防战

SCENARIO21(91) 新たなる传说

SCENARIO21(92) 新たなる传说

SCENARIO 8 空のかけ桥
SCENARIO 9 老剑士の
SCENARIO10 猛将バルガス

SCENARIO11 圣剑ラングリッサー

SCENARIO12 铁壁の骑士团

SCENARIO13 帝王ベルンハルト

SCENARIO14(25) 港の攻防战

SCENARIO15(26) 迎・击イメルダ

SCENARIO16(27) マリオネット

SCENARIO15(28) 冻てつく炎
SCENARIO16(29) デッドエンド

SCENARIO17(30) 复活の魔剑

SCENARIO18(31) 封印のかぎ
SCENARIO19(32) リバンジャー
SCENARIO20(33) 大陆最强の骑士
SCENARIO21(34) 传说の终わりに

SCENARIO18(33) 封印のかぎ
SCENARIO19(34) リバンジャー
SCENARIO20(35) 大陆最强の骑士
SCENARIO21(36) 传说の终わりに

SCENARIO19(22) ルナテック
SCENARIO20(23) 大陆最强の骑士
SCENARIO21(24) 传说の终わりに

SCENARIO14 港の攻防战
SCENARIO15 マリオネット
SCENARIO16 复活の魔剑
SCENARIO17 封印のかぎ

SCENARIO18 リベンジャー

SCENARIO19 大陆最强の骑士
SCENARIO20 圣魔剑
SCENARIO21 传说を越えて……

SCENARIO18(74) サツドアタツク
SCENARIO19(75) 海に散る星
SCENARIO20(76) 双塔の古城
SCENARIO21(77) 决战

SCENARIO18(47) ダークブレイカー
SCENARIO19(48) 海に散る星
SCENARIO20(49) 双塔の古城
SCENARIO21(50) 决战

SCENARIO21(55) サツド・アタツク

SCENARIO21(78) はるか传说へ

SCENARIO12(56) 霸道
SCENARIO13(57) 帝王ベルンハルト
SCENARIO14(58) ジェノサイド
SCENARIO15(59) カルザス城陷落

SCENARIO16(60) 真魔剑アルハザード

SCENARIO17(61) 暗の使者
SCENARIO18(62) 波头に散りて
SCENARIO19(63) ツインキャッスル
SCENARIO20(64) 帝国最后の日
SCENARIO21(65) 暗の传说へ

SCENARIO17(66) 覇者の道
SCENARIO18(67) 青龍の炎

SCENARIO19(68) 皇帝バルンハルト

SCENARIO20(79) ジェノサイド
SCENARIO21(80) 孤独の王

SCENARIO20(69) 神々の怒涩
SCENARIO21(70) ネオ・グロリア

《电子游戏最新指南与攻略(三)》

将于5月15日正式上市!!!

巅峰之作 闪电出击

《电子游戏最新指南与攻略(一)》

共196页



《电子游戏最新指南与攻略(二)》

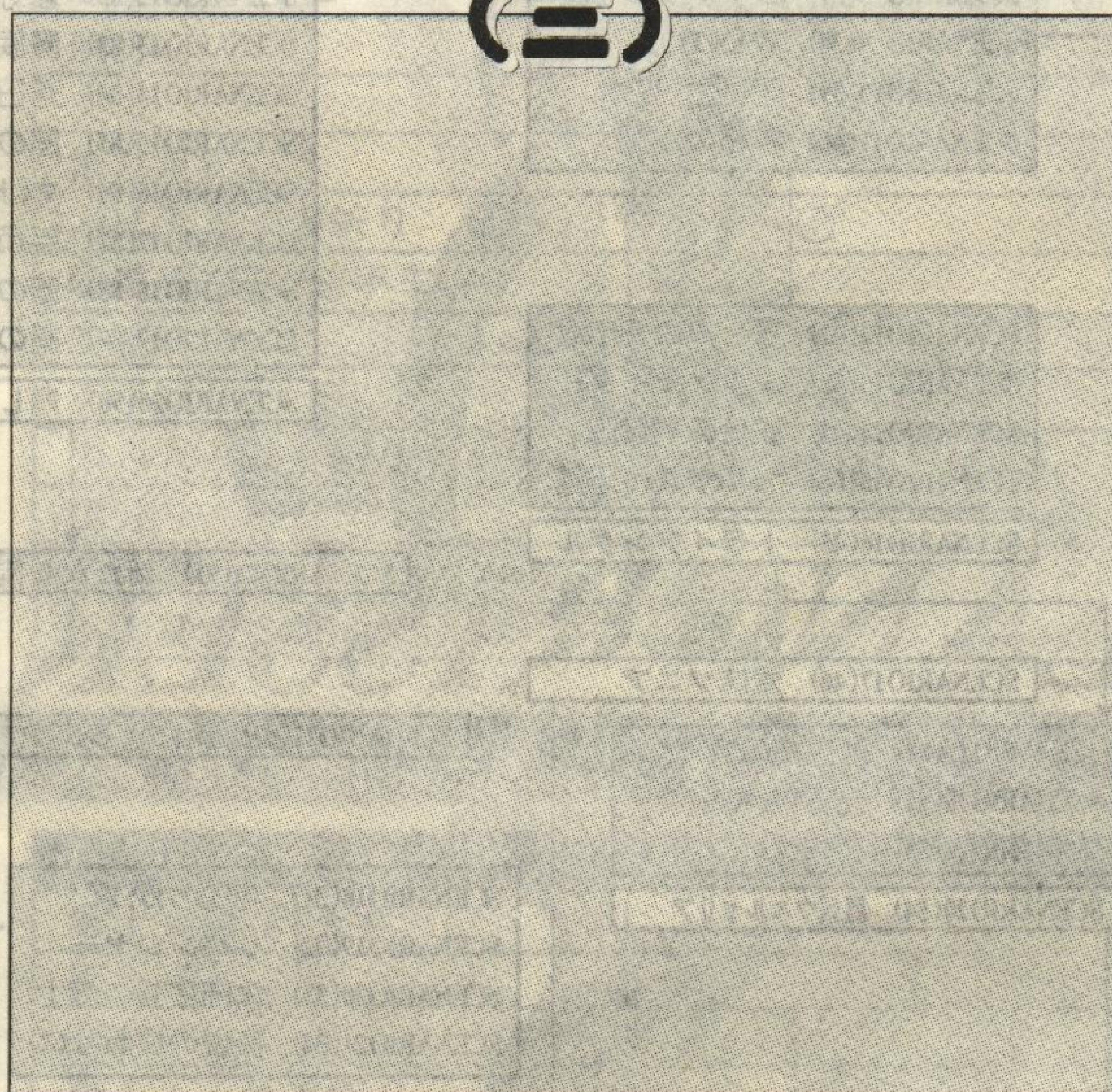
共208页



《电子游戏最新指南与攻略(三)》

特大容量:共224页

价格不变:仅22元



使你成为今日电玩世界的弄潮儿!

令你的电玩生涯永远与无敌为伴!

勿失良机

欢迎邮购

地址:西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编:710054

欲购从速



ソウカイギ
双界儀
紫微仙
五方輪


NEO GEO


RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2

来自“97”的冲击，此次再度在玩家中引起震动!



格斗之王'97

SEGA SATURN完全移植版登场!

特報





光明力量III

～第2篇 被狙击的神子

机种：SS　类型：S·RPG　厂商；SEGA　媒体：CD-ROM

由3篇构成的超大S·RPG作品—《光明力量III》将于98年4月29日发售其第二篇。本篇的主人公为帝国第3王子美迪奥，许多事件与第一篇有着紧密的联系，并且将会对未来的第三篇有所影响。

《光明力量III》的故事在本篇逐渐明朗开来，一个宏大的世界将展现在每个玩家面前！



美丽的片头画面！









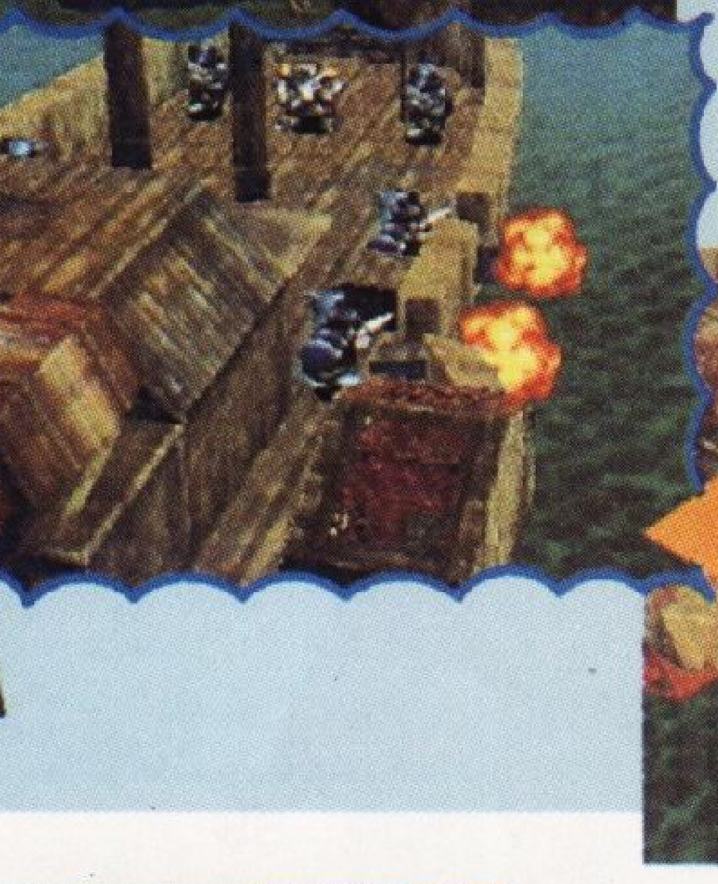
追加的新系统—炮击战！！









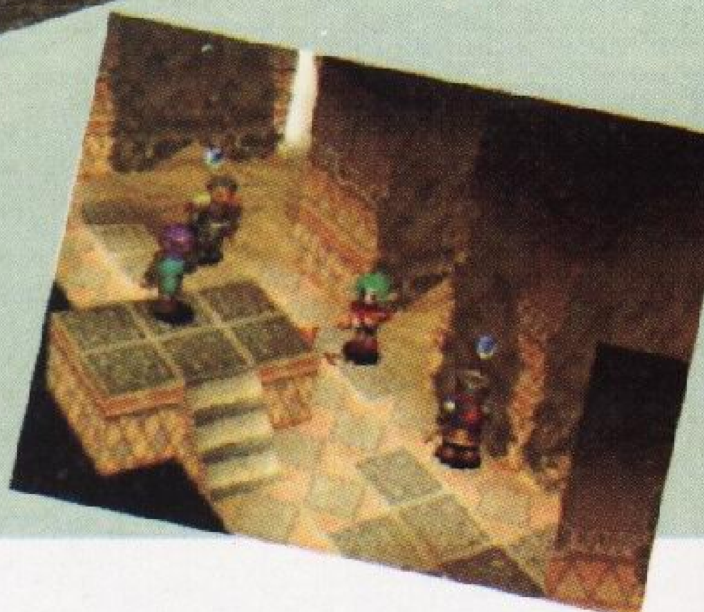


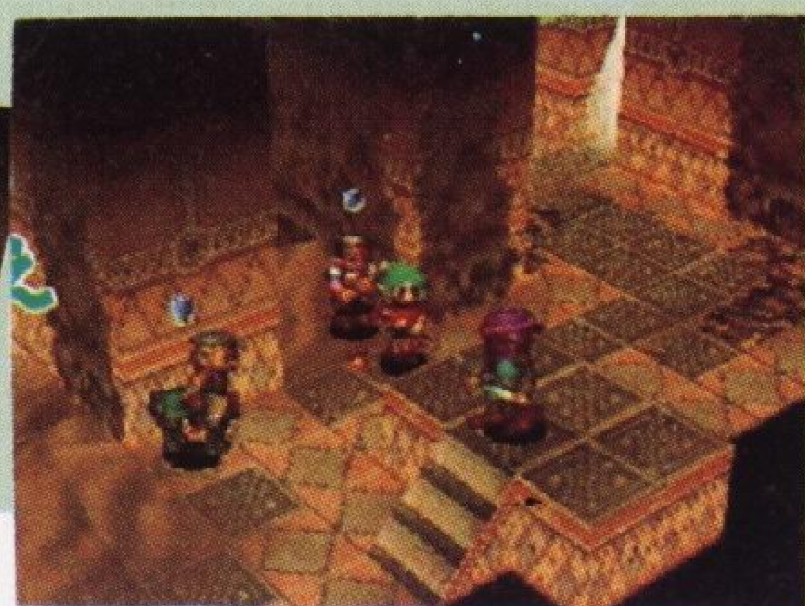


















江苏省徐州市天马游戏专营连锁店

业务贯通南北　实力雄霸华东

本公司是徐州地区最大的游戏专营连锁店。以质优、价廉、发货迅速为全国玩友服务，信誉第一是本公司的宗旨，同时本公司现以第一手的超低价格大量批发土星机、索尼机及周边软件，欢迎各地经销商前来我处洽谈业务。

原装士嘉土星机(原装手柄、AV、电源线、可直读 IC、电池、原版游戏一张)1080 元
原装索尼 PS 机(原装手柄、AV、电源线、可直读 IC、原版游戏一张)1350 元
任天堂 64 位机(送原装卡带一盒)1300 元
GAME BOY 手掌机 + 原装电池四节 310 元(需购卡)
豪华超薄 GAME BOY 手掌机 + 原装电池 2 节 420 元(需购卡)
彩色 GAME BOY 手掌机(送三个卡)680 元
16 位世嘉彩屏掌机 650 元
16 位世嘉机 2 型(台湾产)180 元(需购卡)

游戏配件

土星组装手柄 30	土星 4M 加速卡(送盘)110	PS 组装手柄 30	PS 大摇杆 180
土星原装手柄 80	土星 1M 加速卡 65	PS 原装手柄 80	PS 密技盒 110
土星原装记忆卡 140	土星 4 合 1 金卡 120	PS 原装记忆卡 120	PS 金手指 190
土星枪(原)160	土星 2 合 1 金卡 110	PS 组装记忆卡 65	世嘉 6 键小手柄 20
土星电影卡 2.0 版 650	土星原装金手指 90	PS8M 记忆卡 130	PS 原装光头 180
土星制转 65	土星对战线 35	PS 枪 80	土星原装 JVC 光头 180
土星无线遥控大遥杆 210	土星机 S 端子线 30	PS 电影卡 680	GAME BOY 摇杆 15
土星鼠标 180	土星大摇杆 180	PS 制转 65	GAME BOY 放大镜 20
土星分枪叉 140		PS 无线遥控摇杆 210	GAME BOY 电源　皮套 15
		PS 对战线 35	GAME BOY 对打线 20

新到土星新款游戏三百余种、PS 新款游戏三百余种，并配有大量周边设备、游戏软件、港台电玩书刊、游戏海报、大幅游戏挂布、电子宠物。世嘉、GB 对应卡带数百种，欢迎函索、电询各种详细目录，来函请写好回信地址，附加回邮邮费即发。本公司所售产品一律保证质量，一个月之内出现质量问题凭发票可调换。

地址

大马路店：东 南 西 北 ★天马 大马路 工人文化宫 人民商场 精品商厦 消防队 淮海路 双拥碑

戏马台店：快哉亭公园 ★天马 建国路 解放路 市政府 戏马台

注：原西区店现已搬迁至戏马台店，请玩友相互转告。

大马路店
地址：江苏省徐州市大马路 164 号
(乘 1 路、3 路、公交车到人民商场下车)
电话：(0516)3753706
邮编：221005
邮购热线：3753706(0516)传真
联系人：刘小姐、蔡先生

戏马台店
地址：江苏省徐州市解放路 71 号
(乘 19 路公交车戏马台站下)
电话：(0516)3810028
邮编：221005
批发热线：(0516)3810028
手机：(0516)9619596　联系人：杜江

注：以上价格不含邮费，由于广告定稿时间限制，可能会和当时售价有出入，以电询为主。

《96年下半年合订本》

于5月25日隆重上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容，大16开本，480页。封面封底经过重新设计，非常精美。

物超所值

永久珍藏



欢迎邮购

免收邮费

邮购地址

西安市雁塔路南段11号

发行部(收) 邮编：710054



高达格斗专家2全机体出招表

机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FIG 媒体:CD-ROM

责编:FOX

ZETA GUNDAM Z高达

特殊技	
HIGH PUNCH	(空)↑+△
SPIN KICK	(空)○
必杀技	
BEAM RIFLE	↓→+P
HYPER DASH	(地)↓→+K
RISEDOWN KICK	↓←+K
BEAM SABER	(地)→↓←+P
超必杀技	
WAVERIDER ATTACK	↓→↓→+P

ZAKU Ⅱ渣古

特殊技	
SHOULDER ATTACK	(地)→+○
STAMPING(空)	↓+○
必杀技	
ZAKU MACHINEGUN	↓→+P
CRUSHER	↓←+K
RISING ATTACK	↓→+K
HEATHAWK	(地)→↓←+拳

ZIONG 自护号

特殊技	
VERTICAL PUNCH	(地)←+△
SWEEP PUNCH	(空)↓+△
BOWN BURNER	(空)↓+×
DOUBLE DOWN BURNER	(空)↓+○
必杀技	
HAND BEAM	↓→+P
PUNCH RUSH	↓←+P
手刀	(地)→↓←+P
超必杀技	
PSYCHOMU ATTACK	(地)↓→↓→+P

SAZABI 沙撒比

特殊技	
HOVERSLIDE KICK	(地)↓+○
必杀技	
BEAM SHOTRIFLE	↓→+P
SPIN KICK	↓←+K
BEAM AXE	(地)→↓←+P
FUNNEL 射出	←↓→+P
FUNNEL 攻击	射出后↓→+P
超必杀技	
BEAMSHOT FLASH	↓→↓→+P

QUIN MANTHA 京麦撒

特殊技	
BOUBLE ELBOW	(地)→+△
DASH	(地)→+○
BODY PRESS	(空)↓+△
HEEL KICK	(空)↓+×
必杀技	
BEAM LAUNCHER	↓→+P
BEAM SHOWER ATTACK	↓←+K
HYPER BEAMSABER	(地)→↓←+P
FUNNEL 射出	←↓→+P
FUNNEL 攻击	射出后↓→+P
超必杀技	
MEGA BEAM CANNON	↓→↓→+P

FULL ARMOR ZZ GUNDAM 全武装ZZ高达

特殊技	
GUARD PUNCH	(地)←+△
MEGA 粒子炮	○
必杀技	
DOUBLE BEAM RIFLE	↓→+P
KNEELIFTDUSH	↓→+K
SPRAY MISSILE	↓←+P
MEGA BEAMSABER	→↓←+P
超必杀技	
HYPER MEGA 粒子炮	↓→↓→+P

HYGOG 爱尔兰魔蟹

特殊技	
TACKLE	(地)→+○
DOWN KICK	(空)○
DASH DOWN KICK	(空)↓+○
必杀技	
MACHINEGUN	↓→+P
HOMING MISSILE	↓←+P
JUMPING ATTACK	↓←+K
HAND BURNER	(地)→↓←+P
HELLBURNE RRUSH	(地)↓→↓→+P

THE-O 铁奥

特殊技	
隐藏臂	(地)→+□
RIFLE SLAP	(地)→+△
对空隐藏臂	(地)←+△
SWEEP 隐藏臂	(空)↓+□
必杀技	
BEAM RIFLE	↓→+P
隐藏臂 SWORD RUSH	↓←+P
SLAP ATTACK	↓→+K
BEAMSWORD	(地)→↓←+P
超必杀技	
BEAMSWORD	发动(地)↓→↓→+P

GUNDAM GP02 高达试作2号机

特殊技	
SHELD SMASH	(地)→+△
SHELD DASH	(地)↓+×
必杀技	
HYPER BAZOOKA	↓→+P
SHOT BAZOOKA	(地)↓←+P
SHELD BUSTER	(地)↓→+K
BEAM SABER	(地)→↓←+P
超必杀技	
ATOMIC BAZOOKA	(地)↓→↓→+P

ACGUY 龟霸

必杀技	
ACGUY MACHINEGUN	↓→+P
ACGUY JUMPUPPER	(地)→↓→+P
ACGUY CLAWRUSH	(地)↓←+P
ACGUY DRILLCLAW	(地)→↓←+P
超必杀技	
ACGUYROLLINGMAXIMUN	(地)↓→↓→+P

QUBELEY 卡碧尼

必杀技	
BEAMGUN	↓→+P
DOUBLE KICK	(地)↓→+K
SOMMERSAULT	(空)↓→+K
HOMING KICK	↓←+K
BEAM SABER	(地)→↓←+P
FUNNEL 射出	←↓→+P
FUNNEL 攻击	射出后↓→+P
超必杀技	
FULL FUNNEL ATTACK	↓→↓→+P

HAMMA-HAMMA 哈曼·哈曼

特殊技	
DOUBLE CLAW	(空)↓+△
必杀技	
TRIPLE BEAMSHOT	↓→+P
HYDBOMB	↓←+P
LEAP ATTACK	↓←+K
BEAM SABER	(地)→↓←+P
超必杀技	
PLASMA BEAM CANNON	↓→↓→+P



机种:PS
类型:RPG
厂商:SQUARE
媒体:CD-ROM

最终幻想V最速流程攻略

陨石落下
↓
前往タイクーン陨石
↓
前往海贼的基地
↓
风之神殿
↓
在トゥール村得到トルナ运河的钥匙
↓
通过トルナ运河
↓
进入船之墓场
↓
前往北之山
↓
ウォルス城与国王会面
↓
前往ウォルス塔
↓
离开ウォルス城前往陨石
↓
ワープし购物
↓
与シド相会,进入火力船
↓
进入カルナツク城
↓
カルナツク城脱出
↓
前往古代图书馆
↓
カルナツク村中找到シド对话
↓
前往クレセント村,在南之森捉到黑色大脚鸟
↓
前往古代图书馆,得タイクーン王的情报
↓
进入流沙的沙漠
↓
落入ゴーン地下,在クレセント地下找到飞空艇
↓
前往ゴーン的上空,ロンカ遗迹浮上
↓
回到カタパルト
↓
在タイクーン陨石得到アダマンタイト
↓
回到カタパルト
↓
飞空艇浮上,进入ロンカ遗迹
↓
ロンカ遗迹与タイクーン王再会
↓
土的水晶碎散,エクスデス复活
↓
回到カタパルト,给シド看ミド的信
↓
进入タイクーン陨石
↓
进入ウォルス的陨石
↓
进入カルナツク的陨石
↓
进入ゴーン的陨石
↓
进入第二世界
↓
孤岛
↓
在岛上的帐篷休息时与BOSS战斗
↓
前往エクスデス城
↓
在エクスデス城与ガラフ重会
↓
打倒ビッグブリッジ
↓
飞往ルゴル西方的モーグリ之森林
↓
在森林中进入地下洞穴
↓
离开モーグリ村乘飞龙回到バル城
↓
ケルブ村中受到ケルガー考验
↓
在飞龙之谷得到飞龙之草
↓
回到バル城将飞龙草给飞龙
↓
前往ギード的住所、岛的沉没
↓
ゼザ的船员从飞龙降下
↓
与ギード对话并在船中过夜
↓
在船的甲版附近将袭来的敌人打倒
↓
去バリア塔并之アンテナ破坏
↓
乘潜水艇再访ギード并取得长老の枝
↓
乘潜水艇去ムーアの大森林
↓
エクスデス向森林放火
↓
为躲避火灾躲入モーグリの洞窟
↓
穿过洞窟向长老の木前进
↓
エクスデス出现,ガラフ与之战斗(クルル成为同伴)
↓
进入エクスデス城
↓
クルル发现结界并使之破坏
↓
再次与エクスデス战斗
↓
第一、第二世界融合,前往第三世界的タイクーン城
↓
与ボコ和ファリス再会
↓
再战!エクスデス复活
↓
潜入金字塔使龙王バハムート苏醒
↓
飞龙舍身一击!レナ再次成为同伴
↓
解开クーザ的封印,得到传说中的武器
↓
飞龙的勇气!不死鸟的传说
↓
再见了ギルガメッシェ!肝胆相照的朋友
↓
冲入异次元!最终决战

名作续篇动向传真

你想知道自己最喜爱的游戏是否会有续篇推出吗?这些续篇又将何时能真正与玩家见面呢?

众多的传闻恐怕已令你头昏眼花,下面便请大家随我们一起来浏览一下来自日本方面的消息,看看是否能够从中得到令你满意的答案。

口袋妖怪金(银)

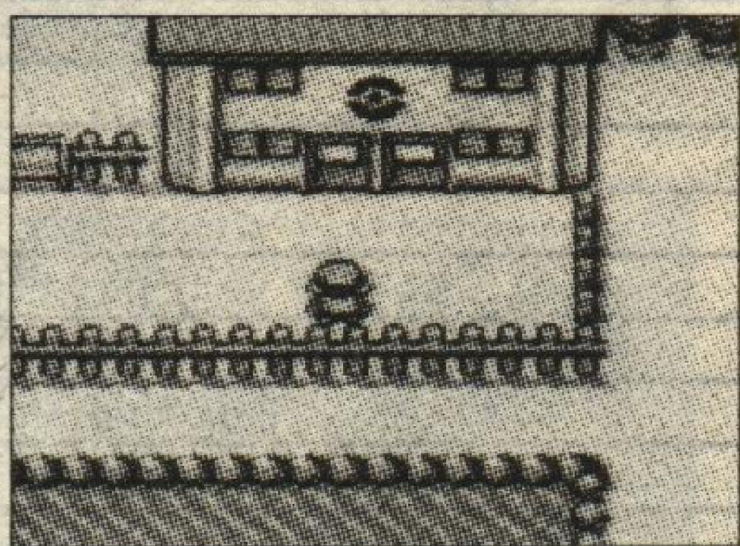
连续创下销售额最高纪录的"口袋妖怪"续篇即将发售。遗憾的是没能得到最新情报。就让我们来整理一下已公开的情报吧。

怪物增加到250个以上。口袋妖怪图鉴也升级了。增加了不少新的冒险、新主人公以及新对手。而且,这次还可以繁殖怪物的小孩。很想早点玩到这个游戏,可是新闻说:"原定三月下旬发售的"金(银)",其发售日可能会推迟。详细情况很快就会正式发布,请再稍微等一段时间。"

虽然我们都很着急,但如果是为了制作出更好的东西的话,那么再等一等也没什么大不了的。



▲"金(银)"中会为收集新的口袋妖怪而展开冒险。



▲这就是冒险中村庄的画面,建筑物的描绘比前一作进步了许多。

最终幻想Ⅷ

以前"最终幻想"系列的制作者坂口博信曾经说:"想在1999年9月9日发售'Ⅸ'!"能早些发售吗?

——"正如'Ⅷ'的发售已定在8月8日,很好记,这样做主要是为了能够达到更好的宣传效应。"

"到那一天会带给玩家怎样的感受呢,坂口先生?"

——"当然要努力使其成为比'Ⅶ'质量更高的游戏。现在还想像不到它会是什么样子!"



心跳纪念品2

"心跳的放课后~ねっ☆クィズしよ♥"与"想念你……你的微笑在我的心里"将分别于春、夏两季发售。"2"将在这两部游戏之后推出。

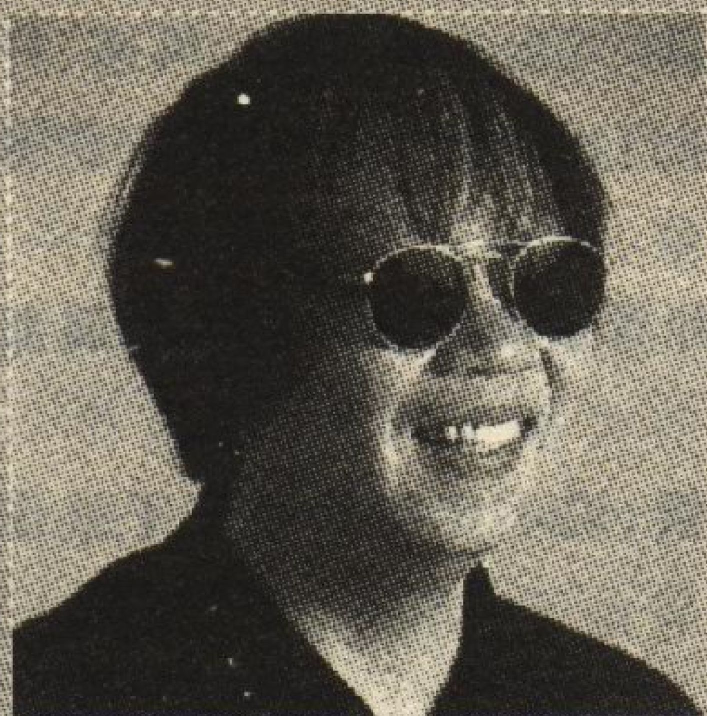
既然是在春夏之后,那么看来是要等到秋季或是冬季了。厂方的考虑或许是想等到年末的商战吧,但这样作未免苦了所有期待2代推出的玩家。



究竟还要我们等多久呀!

勇者斗恶龙Ⅶ

堀井雄二



▲对于堀井雄二恐怕已用不着太多的介绍了，他所制作的“勇者斗恶龙”系列令所有的玩家都对其才华感到由衷的钦佩。

我们向堀井先生直接询问了关于《勇者斗恶龙Ⅶ》的情况。同时也邀请了著名心理学家富田隆先生，以便在心理学方面对“Ⅶ”这部作品进行分析。

富田隆氏（下称富田）：请容我问一句无关的话，堀井先生的桌子上通常是收拾得很整齐呢？还是很散乱呢？

堀井雄二（下称堀井）：我自己是想收拾利整的，可事实上总是弄得乱七八糟。各种材料实在是太多了，想收拾都收拾不过来。

——写“Ⅶ”的剧本时，听说量相当大呀！

堀井：写“Ⅵ”代的剧本时，8厘米厚一本的文件，共写了20册，堆起来要将近一人高呢！32M容量的东西要写20册，那600M的东西岂不是要写3000册！？（笑）

富田：您喜欢的故事的特点在作品中有所反映吗？

堀井：有的，与其说“Ⅶ”也被做成自由度很高的作品，还不如说是在“Ⅴ”之后再上了“Ⅲ”的移植。因为“Ⅲ”的自由度很高可以去各种地方，而大家认为这很有意思，所以就想把“Ⅶ”也做成《Ⅲ》那样。

富田：原来如此。那么在《Ⅵ》完成后发生的事，对《Ⅶ》也应该有一些影响喽？剧本已经完成了吗？

堀井：很快就行了。（笑）各种系统已经定了，大致框架也已经完备，剩下的就是放入相应的内容了。新系统与怪物的造型也已经完成，再往后就是到完成时的订货工作，此外还要作一些检查核对工作。

——新的系统具体是指什么呢？

堀井：这个恕我现在还不能透露。不过也许最初的设定就会让你大吃一惊的。

——唉，那到底是？

堀井：那就请等待发布之日吧。（笑）

富田：那么，刚才您说基本的东西已经完成了。

堀井：是啊，大致的规则都已经定了，剩下的就是实际情节中加入一些什么样的台词了。



▲“勇者斗恶龙之天空系列”的完结篇。是一部自由度很高，相当有趣的作品。

——最近的引起轰动的作品中很多用了电影来表现，《Ⅶ》中怎样呢？

堀井：过场画面还是有的，但毕竟不是做电影嘛，还是要利用电脑的互动性，我不希望游戏者错过自己去体验游戏乐趣的机会。

富田：用户们大概也不希望这样吧？

——《Ⅵ》是可以自己去探索的游戏，《Ⅶ》是什么样的呢？

堀井：伙伴变得更加重要了。

富田：唉，伙伴？

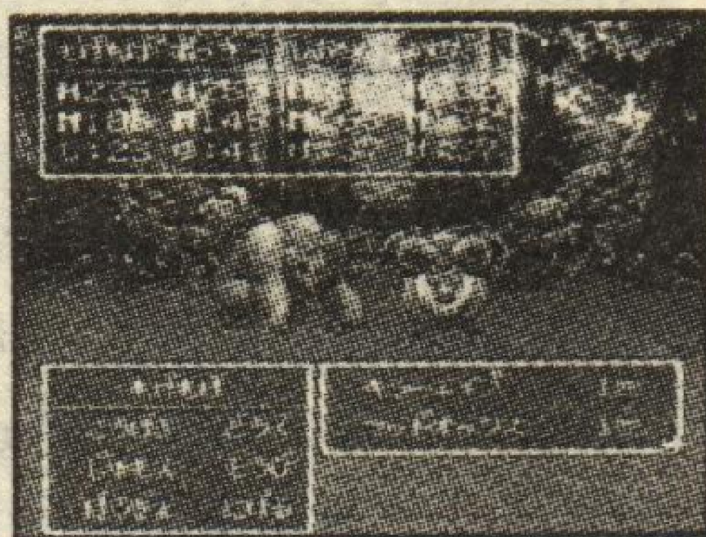
堀田：比伙伴的关系还要亲密。PC游戏上的《暗黑破坏神》当中，可以通过联网和他人共同进行游戏，这最近很受欢迎。我想这部游戏也可以做得感觉和联网一样嘛。

富田：象和真的对手进行交流一样，听起来很有意思呢！

堀井：实际上是一种和真的人一起进行旅行的感觉。因为没有在线功能，所以对怎样实现这种感觉着实费了一番功夫，收集了大量的资料，毕竟在容量上和时间上还是有限的啊！

富田：这到底是一个什么样的游戏呢？

堀井：这部游戏不但在流程方面，你会觉是一个相当有趣的故事，而且在玩的过程中也会让你爱不释手的。如果过份重视故事的话就会使玩者盼着早些打爆机，但我想使这部游戏让人玩的时候有：“还不想结束，想就这么一直玩下去。”的感觉。



——视觉的上改变呢？

堀井：当然是有改变的。比如使用了多边形技术，还会加入一些MOVIE。在移植“Ⅲ”时，我就想“勇者斗恶龙”就是“勇者斗恶龙”，不要让它到了PS上后就不再是“勇者斗恶龙”了。

分析

“Ⅶ”中，通过和伙伴的旅行，在游戏中与程序制作的人物性格相接触、交往，这是一项新的尝试。自己一直寻找的答案原来就是“和伙伴们一起旅行的乐趣”。在寻找自我的过程中，通过和别人的交往可以更清楚的了解自己，而通过与伙伴共同成长，最后会找到真正的自我。“勇者斗恶龙”在保持了其一贯风格的基础上可能还融入了互动体验和电影的表现手法，这在展现“勇者斗恶龙”特有的丰富情节时会起到更为感人的作用。从制作者的谈话中，我们可以看出“Ⅶ”仍会保持该系列一贯的风格，那种纯正的感觉不会因为机种的改变而有所偏离。堀井先生对“Ⅶ”充满了信心，这足以令我们感到那将是一部十分出色的游戏。



新的系统是和有性格的伙伴一起去冒险，交流是十分重要的，如果受到了时间的影响，还会穿越时空进行冒险。图像方面使用了多边形技术，但据说并没有影响到“勇者斗恶龙”的一贯风格。

大众高尔夫 2

小林康秀



▲从推销员一直做到了现在这个职位的著名制作人。对高尔夫球十分讲究，因而制作出的高尔夫游戏也十分具有水准。

下面让我和富田先生试着去采访一下《大众高尔夫》的创作者小林先生，看看能不能获得什么第一手资料。

——我就不绕圈子了，请问2代中有什么1代中所没有的东西吗？

小林康秀氏（下称小林）：这倒没有，因为我觉得1代已经做得相当完美了。你是不是想从我这儿套出点什么情报来啊？（笑）

——不不，哪儿的话啊，不过如果硬要找的话，您对1代还有什么不满意的地方吗？

小林：现在看来，1代中虽然在屏幕上将草地地势的大起伏给表现了出来，但一些很细微的起伏之处却无法表现，这不能不使我感到有些遗憾。当时是想把这种微小起伏给做出来的，但又怕玩家会觉得奇怪："球在这儿怎么拐弯儿了呢？"，因此就放弃了这种把画面上很难看出的起伏也做出来的想法。

——那么在2代中您又准备怎么做呢？

小林：这个在2代出来之前我是什么也不会说的。（笑）

——这样啊。那个咱们换个话题吧。小林先生个人喜欢打高尔夫吗？

小林：太喜欢了。我的脑袋里一半装的都是高尔夫球。

富田隆氏（下称富田）：您对高尔夫的热情有没有因为做了这款游戏而有所改变呢？

小林：没有，我还是很爱打高尔夫。

富田：现在您除了打高尔夫还喜欢什么呢？

小林：我脑袋里的另一半便是成天在想着做游戏的事儿了。这是我的工作嘛！（笑）在做游戏中，我比较喜爱构思一些游戏的系统和规则等方面的事。

——您的意思是？

小林：就比如说打高尔夫吧。心里想着"往这儿打，往这儿打！"，可事实上由于表演、对战和打赌这些原因会有一定的压迫感。我想把这三个因素给加入到游戏中去，游戏一定会很有趣的。因此我平时就总在考虑怎么把这些因素引入游戏中。



▲象这类可以慢慢的调节并长时间考虑的游戏在游戏业界还很少见，因此刚发售时开发者曾有许多顾虑。

富田：现有的高尔夫游戏不能让人满足吗？

小林：也不是那么回事。那些游戏是能让人体会到它们的乐趣的，只是和我所想的游戏有所不同。

富田：原来如此。你是希望做出一部整体性和规则性都很好的游戏吧？

小林：是的。事实上《大众高尔夫》的所有情报都很简单，而且是以数字表示的，击球方呀、球飞出去的距离、风速、杆数、入洞情况以及使多大力气把球打出多远等可以很快获得情报并计算出结果。

富田：原来是这样啊。其实这种看重规则秩序的人是属那种一气爆发的类型啊。

——那做《大众高尔夫》的时候，说不定突然一下子就作成了呢？

小林：你让我怎么说呢？（笑）

——现在您已经定下来要作2代了吗？

小林：现在暂时没有。

——那您是打算要做的吧？

小林：那是自然。但如果要做的话，我不希望做成仅仅是上一代的翻版。如果我想到了什么主意，能把现在的设定都推翻，进行彻底的变革，社会也同意的话，那时我一定会做出一部《大众高尔夫2》来的。

分析

从上面的采访来看，《大众高尔夫》的续编就要出了。理由呢，一是小林在采访中当被问及对前作有什么不满时，回答说对草地设制稍有不满。竟做出了这么具体的回答，真是有些奇怪。但相信正式的开发一定还没有开始。因为象小林先生这样的人一旦进入了开发阶段，一定会拼命工作，劳累不堪的。但和我们谈话时一点也看不出紧张的样子来，所以我们推测他还在构思时期，还没有进行什么具体行动。此外小林先生本人还说："什么事都是不干就罢了，一干起来就拔不出来了。"这也许是指做续篇的事儿吧？另外他还邀我们去打高尔夫，也从侧面反映了这一点。说出"半个脑袋里装的都是高尔夫"这样的话的人不是那么就能从高尔夫中脱身出来的。当然这只是猜想而已。不过象小林先生这样的人想必不会让大家的期待落空吧？如果续作出了的话想必一定比前作更加精采吧？至少会加入一些小林先生个人方面的想法。有一点让我们担心的是，关于发售时间上也许会有些差错。因为我们看不见他们在开发时期长期紧张的工作，所以也许发售会比我们预料的要晚。不过这不是大问题，反正《2》的发售是迟早的事嘛！



根据富田先生的判断，从作为制作人的小林先生的热情和对高尔夫的喜爱来看，出"2"的可能性极大。只要大家对《大众高尔夫》的热度还没有消退，"2"的发售相信不会有什么问题。

生化危机编辑版和3代

最近《生化危机 2》成为公众议论的焦点。它的续编进展如何了呢？让我们来问问 CAPCOM 的宣传人员芥川吧。

——《生化危机 2》在国外也很受欢迎，好像国外版的这一游戏会设计得很难，是吗？

芥川贵子（以下略为芥川）：是的，国外版与日本版在敌人的配置和弹药的数量等方面有一些不同。

——为了满足已经将日本版 2 代打通关的用户的需要，你们有没有计划出售 3 代？

芥川：目前我们还没有这个打算。

——那么，请你谈谈加进难度设定后的《生化危机 2 编辑版》的情况，好吗？

芥川：嗯……，我本人是非常想尽快售出的，谁快来帮我们把它开发出来吧（笑）!! 说正经的，要是广大游戏迷朋友们强烈要求的话，售出的可能性是很大的。但是当初 1 代发售后时隔 1 年多才售出“编辑版”。所以就算要售出 2 代的“编辑版”的话至少也要等到一年以后了。

——你们准备出土星版的 2 代了，是吗？你们会添加进土星版的原创模式吗？我想土星版 1 代的战斗模式是颇受好评的。

芥川：我们考虑想加进土星版的原创模式，但现在还没定下来。

——要是能增加人物和任务就好了。

芥川：是啊。（笑）。我也希望。我非常想听听大家的意见，再把这些意见反馈给游戏开发者。

——那么能请你谈谈大家关注的 3 代吗？

芥川：你太性急了（笑），3 代还没影儿呢，现在 2 代终于售出我们可以喘口气儿了。游戏开发人员也刚刚结束假期。所以我们希望大家还是先把 2 代玩完吧。

——开发制片人三上先生的头脑中可能已经有 3 代的构想了吧。

芥川：可能想了不少吧。我们本身想让“生化危机”系列化。另外，为了向广大游戏爱好者提供让他们满意的游戏，我们也想发售这一游戏的系列作品。

——那么，4 代呢？

芥川：你真是太性急。现在最好先别谈 3 代、4 代了，还是请先把 2 代玩个够吧！



▲1代售出约 2 年后推出了 2 代。3 代售出也许又是 2 年后的事了。怎么样，听到这话是否有些心急了呢？



“生化危机”的 3 代还没有动工，但正因为是大人气的系列作品，所以早晚会推出它的后几代。从 2 代的情节中我们便可看到设计者有意留下了伏笔，明显是在为 3 代作铺垫，这种老套路玩家已司空见贯。

现在大家关注的是土星版的 2 代，它会在何时推出呢？其水准又将如何呢？

萨尔达传说～时光之笛

自这一游戏第一次在 FC 的磁碟系统上出现，一晃，12 年已经过去了。这个一定会在超级任天堂、GAME BOY 以及各类新机种上出现的大人气系列作品——“萨尔达传说”的任天堂 64 版终于要在 4 月下旬售出了。

根据已经发表的情报来看，主人公可以骑马，也能和会给你暗示的精灵联合，少年和青年时代的リンク也将登场。游戏当然保留了穿越过去与未来两个时代的大冒险，堪称“萨尔达”一大魅力的丰富多彩的动作和选项也都健在。人物动作以真人为原形，人物能以真实的动作在 3D 空间驰骋。

“这次还不能公开最新情报。为了赶上正式发售日，现在全体人员正在进行后期制作，所以请大家再耐心等待一些时候。”（任天堂，本乡）

很遗憾，只好慢慢等了。





这一游戏的结构到底变成什么样子了呢？这次大家关注的焦点大概是少年リンク和青年リンク的丰富演出。贯穿过去与未来的大冒险将如何在任天堂独一无二的美丽背景上展开呢？这被视为 N64 招牌的作品又将取得怎样的成绩呢？我们拭目以待。

风来的西林 2

人气经久不衰的“不可思议的迷宫”系列；超级任天堂版的“トル猫大冒险”；超级任天堂版与 GAME BOY 版的“风来之森林”已经发售，下次作品的主人公仍旧是森林吗？人们关心的对应机种是什么呢？让我们来问一问 CHUN SOFT 吧。

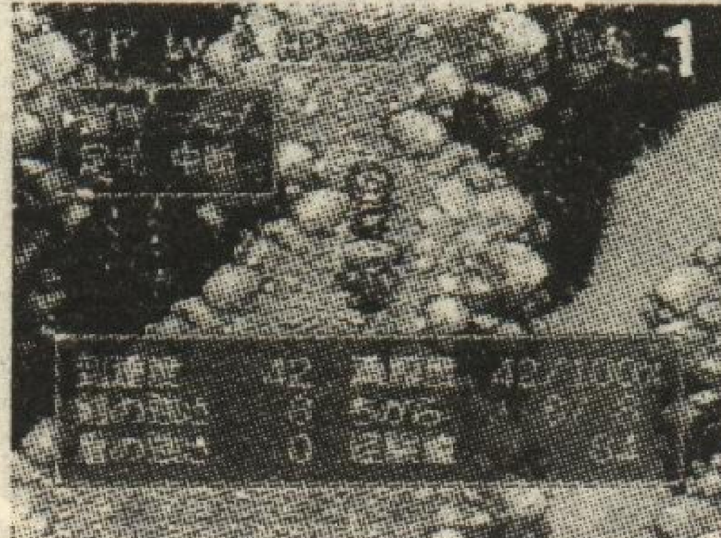
“现在主人公还没有决定，但是在硬件方面我们的目标是任天堂 64。”（CHUN SOFT 宣传人员）

对应机种是任天堂 64 的意思是仍旧使用多边形技术吗？是要把这个游戏作成 3D 的吗？

“这点我们还在研究中。因为使用 3D 多边形技术会使游戏得到质的飞跃，所以我认为应该使用这一技术。”（同）

3D 的“森林”有点难以想像。但是如果要是很有意思的话，那对用户来讲可是个大大的好消息了。那么，大家所关心的出售日定在什么时候呢？

“我想现在还不是决定什么时候出售的时间。”（同）





是否使用 3D 和多边形技术还在研究之中。但是，如果是在 N64 上发行的话，使用 3D 的可能性是相当大的。到时你也许会使用 3D 操纵杆来操纵本作了。

创建J职业足球联盟俱乐部3

在编辑部中《创建J职业足球联盟俱乐部》也是很有人气的(下简称《J联盟》)。下面我们就这一系列的续作问题,请教了《J联盟2》的企划担当大桥先生。

——《J联盟2》已经制发售了,你觉得2代中还缺少点什么吗?

——与其说缺点什么,不如说是这么想的:"要做续篇的话,有些事是一定要这样做的"。

——原来如此,那么也就是说3代已在开发中了。

大桥:不,但也不能说一定不会发售。如果用户不喜欢的话也许就不做了,根据大家的反映强弱,做3代的可能性也许会是0但也许会是100。

——如果3代做出来的话,能使用MODEM进行对战的话就太好了。



大桥:《J联盟》的最大魅力就是进行密码对战,因此要是做3代的话,一定要尽可能的加上联机对战功能。

——除了加上对战这种热门方式外,SUPER PLAY也不能少呀!2代中有相当多的SUPER PLAY,不知3代中有没有《キャ0テン0》这样的守门员使用三角飞跃,还有合体技等SUPER PLAY呢?

大桥:守门员的三角飞跃在2代里是有的,但合体技却确实是没有的。(笑)

——在3代中一定会增加了秘书的人数吧?从高贵典雅的女王式到纯朴天真的学生式来个应有尽有怎么样?

大桥:是打算增加秘书的人数,不过在类型方面不会有太大改动。

——人数增加了就好。顺便说一句,要是能和秘书谈恋爱的话就更好了,有这一项吗?

大桥:我明白你的意思了,是让我在秘书上再下点儿功夫吧!(笑)在3代的时候我一定会参考你的意见的。

——说起秘书,1代中的那种可以转换视角的设计在2代中取消了真是令人惋惜,3代中一定会再次使用这种设定吧?这样就可以从各种角度欣赏画面了。



大桥:我会考虑你的建意,有相同想法的人也很多。





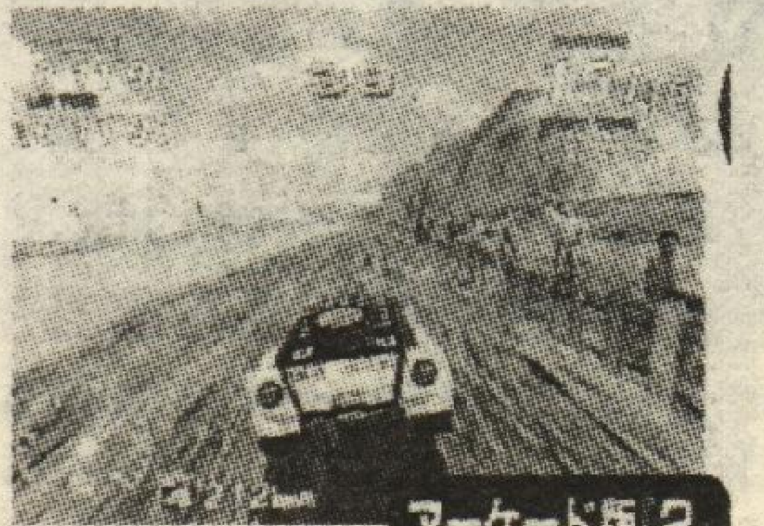
根据用户的反映有可能发行续作。那就是说如果2代很受欢迎的话是极有可能再出续作的。至于在系统方面以及人物设定方面会有怎样的变化,从开发者那里还没有得到明确的答案。

世嘉拉力2

《世嘉拉力2》不久就要在街机上登场了,究竟移植的可能性有多大呢?我们采访了世嘉AMR&D分室的宣传干事谷口先生。

——这次听说有6架车出场。不知世嘉版的"世嘉拉力"中的ランチアストラトス有没有出场呢?

谷口:有,是做为唯一的FR杀出场的,另外有WRC没有出场的ランサー、エボリューション5、スバルインプレッサWRC、プジョー306MAXI、フオートェスユートWRC这五部车。



——这一次加上了手闸设定吧?

谷口:是的。这样便使得初级难度时更容易操纵,同时也使得高难度比赛具有更大的挑战性。

——这样对初学者和高手来说都是件令人高兴的事啊。那么我们都一直期待着的移植工作做的怎么样了?

谷口:连讲座阶段都还没有进入呢。毕竟街机版还没发行呢。(笑)



虽说暂时还不知是否会移植,但从街机上看来是极受欢迎的,因此很可能会做续篇。如果移植是移植到SS还是新世代主机上呢,还会发售加了手闸的专用操纵杆吗?有很多问题暂时还未得知。

死或生2

去年的AOU展上就已经公布了的《死或生2》至今还没有定下何时发行。现在究竟开发得如何了呢?我们带着这个问题采访了制作人右贺丰先生。

——请问现在开发进行到什么程度了?

右贺丰(下称右贺):现要是有什么好的构思的话可以马上就采用加入到游戏中去,就是这个程度。至于什么时候能完成并投放市场现在还难说。在结构上可能会和1代有很大不同,至于开发度的具体数字恕我不能透露。



——但是基本的结构还是和前作相同吧?

右贺:是的。因为1代中结构本身受到了欢迎,所以说2代完全是1代的各方面的加强也未尝不可。





整部游戏还未制作完成,正在对部分人物进行各方面的修改和加强。现在发售时间虽然还未确定,但从AOU展上预定98年秋发行来看,很快就会有消息了。由于1代水准不低,所以2代更令人期待。

怪物农场 2

高宫孝治



▲《怪物农场 2》的制作者。在 TEMCO 中是十分出色的人才，他所制作的游戏在玩家中享有一定声誉，以游戏性突出见长。

"《怪物农场 2》的续编出了吧?"，在听了这样的传闻之后，有很多玩家颇有些跃跃欲试，毕竟 1 代是很不错的游戏呀，下面让我们听听对开发者高宫孝治的采访。

——请问《怪物农场》的续篇什么时候出呢?

高宫孝治(下称高宫)：现在还没有这个打算。不过如果大家都有这个希望的话我们是会做的。现在只是对前作做一些总结和反省而已。

——那么现在能请你谈一下前作中有什么值得反省的地方吗?

高宫：……嗯，这个游戏如果说主要的育成部分是纵轴的话，那就是相当于横轴的部分，比如事件这一部分做的有些欠缺，是我们需要反省的地方之一。

——好象别的还有什么吧?您还隐藏了什么吗?

高宫：……在游戏制作中有这么一个小插曲，开始是打算把战斗做成委任形式的，这样可以直接看出你培养出的结果。但在检查改错的阶段，社内有人认为"战斗时如果只能干瞧着那会让人觉得没意思的。"所以又临时改成了玩家指挥战斗的方式。因为这个原因所以战斗时的各项设定做得并不太理想。

——这些要是能改过来就好了。当然战斗呀、事件呀什么的，在 2 代中都会做得更好吧?



▲据反映《怪物农场》的操作界面有些太低，不知在 2 代中会不会有所改善。

二代的怪物数目上有所增加

高宫：如果做 2 代的话，这当然是必须要考虑的。

——是啊!还有这篇游戏的音乐是用 CD 播放的，这是该作的基本结构，这当然是会保留下来的吧?

高宫：那是，否则不就变得和别的游戏一样了吗?(笑)不过可能要再进行一些改良。

——那现在在街头巷尾流行的交换怪物这一要素会加进去吗?

高宫：如果那样的话，就不能播放 CD 了，所以不打算进行交换。用户们对这一点的确是有一些意见的。

——还有就是怪物只是在数量上有所增加吗?

高宫：如果出 2 代的话，会有前作中所没有的东西加进去的。

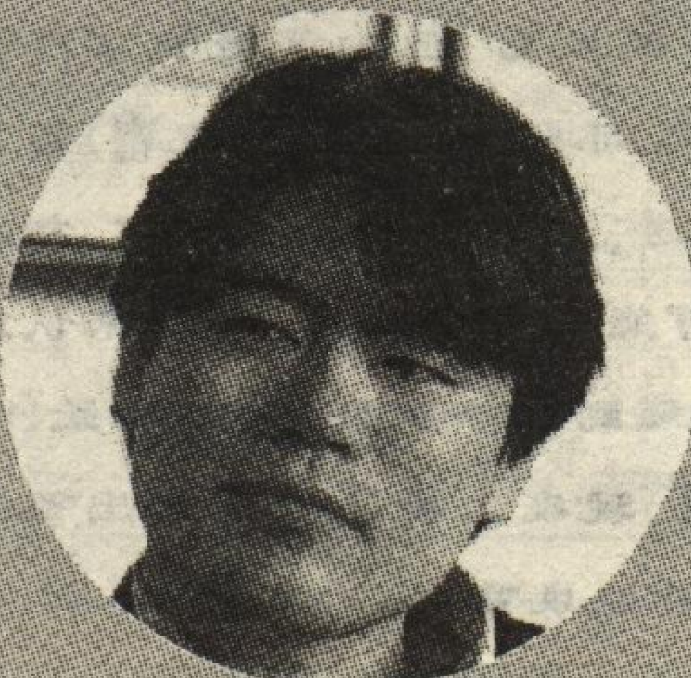
——那今天就到此为止吧，打扰您了。



从开发者的谈话可以看出，他对前作还是有一些不满意的地方。其中，做为游戏主轴的战斗结构是要做相当的改进的，所以如果出 2 代的话，现在的攻略方法恐怕就不管用喽!同时，也可看出 2 代应更出色。

真爱物语 2

杉山一郎



▲アスキー杉山一郎，1 代《REMEMBER》和 2 代的制作人。顺便说一句他已经结婚了。

最近本刊就得到了许多关于 2 代的情报，我们整理了一下大致是这样的：游戏容易扩展到 3 张光盘，游戏故事发生在开学期间而不是假期，可以进行各种约会，放学后对话的选项有一半左右被更新了，另外增加了大量的精采画面。但至于具体情况到底怎样了，我们又进行了突击采访。

——另外还有什么别的情报吗?

杉山一郎(下称杉山)：不是已经说得够多了吗?(笑)

——另外一定还有些东西已经确定了吧?

杉山：确定了也不能说啊!

——比如说，原来的爱情关系一览表还是原样吗?

杉山：基本的游戏结构没有做什么变更，所以爱情关系一览表也不会有什么大的改变，但一定会有所调整和发展的。因为朦胧也是一种魅力嘛，所以这次没有给出具体的数字。

——那么，在学校中可以去的地方会很多吧?



杉山：这个还不能说。

——不能说!?要是和原来一样的话，您一定就肯定的回答我了，对吧?嗯，顺便再请问一下，关于事件的发生有没有一个指数来表示完成度呢?

杉山：没有。因为有些事件是只有在很偶然的情况下才有可能发生。在这种情况下如果来个事件完成率 99%，那岂不是让人觉得窝囊吗?我觉得应象前作那样将一些精彩特写放在像册里。



爱情关系一览表在遵循前作的基础上进行了改进和加强。并言明了这次事件发生率将不表示出来。现在不明白的便是在学校内的可去的地方，就连是否会有所变化都不太清楚。

RUNABOUT 2


内藤宽
▲顶点的社长。有名的汽车爱好者。在名作续篇中相当热心地参与了关于汽车的讨论。

——从上部作品制作完成到现在为止，什么给你留下的印象最深刻？

内藤宽(以下略称为内藤)：好像是那次东京下大雪的时候吧，那时出于偶然我借到了一辆四驱的汽车。我驾驶着那辆车在雪地中哧溜哧溜地跑，真是惬意极了。啊！下次真想把那种四驱车也加到游戏里去呀！

——在续编中会加进RV系的四驱吗？

内藤：要是可以的话，准备加进去。

——此外游戏中还有什么给你留下深刻印象呢？

内藤：游戏有“グランツーリスモ”、“グルーヴ地狱V”和“フォトジェニック”，我想制作一部集以上游戏优点于一身的游戏。

——是有迷你游戏且可购买豪华车的游戏吗？

内藤：当然，除此之外还会加入其它吸引人的地方，不过，这就是后话了。


内藤先生最关注的就是玩家最喜爱哪种车型，就此看来，他迟早是一定会出续编的。说不定他还真会作出一部象他说的那样的游戏。

“月光症候群”系列

“月光症候群”一改“钟楼古宅”系列的连续式剧情，游戏中的故事独立成篇，那么大家所关心的新作情况又如何呢？

“就现在的情况来看还说不准。主人公可能还是原来的ユカリ、チサト、ミカ，也可能增加新的人物。”(HUMAN宣传人员)

如果主人公还是ユカリ、チサト、ミカ的话，那么舞台还是设在雏城高中了？

“不能说没有这个可能，但现在还说不准。”(同)


▲在“月光症候群”中ミカ是主人公。在新作当中主人公会是其他人吗？还会增加新的因素吗？

是这样啊，那么“钟楼古宅”中的摄影照片呀、实况录像呀什么的，还有游戏通关后的评语，比如“大吉”、“吉”和“凶”仍然会被保留下来吗？

“这要看编剧的了。只是我想把它作成和震动手柄相对应的游戏。”(同)

原来如此呀！


新作的结构到底是承袭“月光症候群”还是“钟楼古宅”现在还不清楚。但是准备将其作成与震动手柄相对应的游戏，看来制作者是想通过振动的传递，更增添游戏的恐怖色彩，从而使临场感与紧张感尤胜往昔。

泡泡方块4

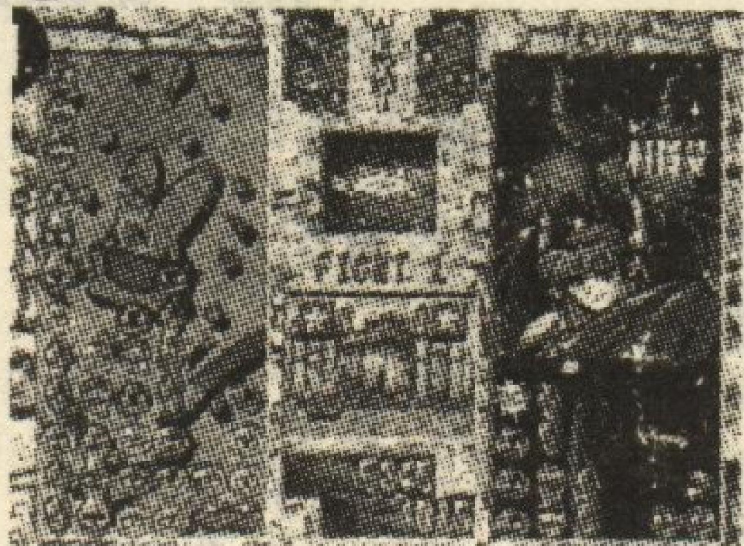
“泡泡方块”是COMPAIL的人气作品。让我们来采访一下宣传人员川岛先生，看看该公司是否已有了制作“泡泡方块4”的计划。

“还没有。”(COMPAIL川岛)

——什么，还没开始？

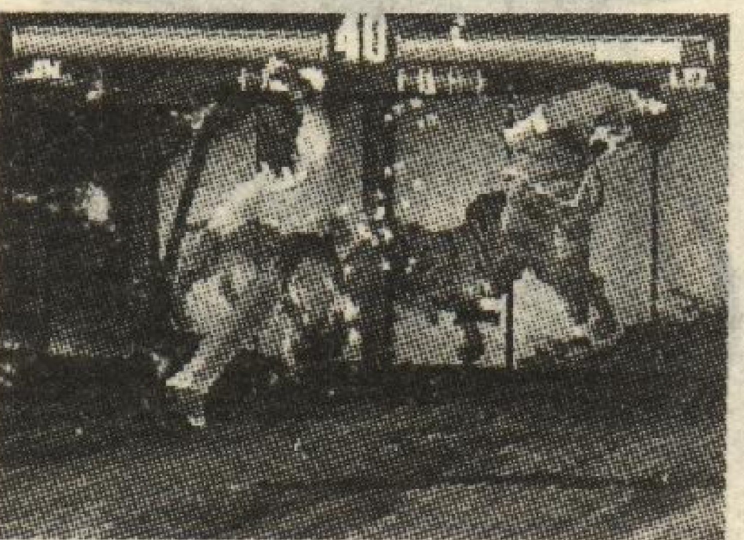
“是的，但实际上我们正在筹备当中。我们的这一系列也是很受欢迎的，所以我们想作出更好的东西，因此请大家务必在等些时候。”(同)

请继续等待新的消息吧！


▲除了它是一个PUZ之外，游戏中独特的人物造形也是其大受欢迎的秘密之一。

铁拳4

不知“铁拳3”给各位喜爱该系列的玩家带来了怎样的感觉，但只从日本方面的评分来看，“铁拳3”的确是近期难得的佳作。NAMCO绝对不会轻易放弃这一成功的系列，从3代的情节中也可看出4代的推出是必然的。



当你得知你所关心的游戏要出续编时，接下来让你牵挂的就是这一游戏续编出售的具体日期。可是，即使你直接询问制造厂家，得到的回答也只会是“不知道”或“无可奉告”。

于是，日本业界的著名人士福田有宵和エデイ是枝两人对大作续篇的发售日期进行了大胆的预测，他们的意见你不妨作为参考。等到厂方真正公布日期的时候，你再拿出这篇文章来看，从字里行间肯定会得到许多乐趣。

福田有宵

《口袋怪物64》当初预计98年发售，但由于电视事件影响将会推延到99年春季到夏季之间发售。《最终幻想Ⅷ》目前感觉如同在五里雾中，但总的来讲，大概要等到明年了。相反《浪漫沙加领域篇》的续作很有可能在今年发售，我原来认为它将在春季售出，但好像将会推延到今年秋天。接下来是《心跳纪念品2》，制作已经大体完成，现在大概正在计划出售的具体日期，估计还是要等到年末才能发售。

エデイ是枝

首先大家关心的是世嘉的《VR战士3》的移植问题，估计会在98年冬天与世嘉的新机种同时出售。接下来是任天堂，《口袋怪物64》将会成为98年末大家关注的焦点。《超级马丽奥64 2》也会售出，但具体日期未确定。此外预计《心跳纪念品2》在今年不会发售，恐怕要等到明年情人节前后了。《最终幻想Ⅷ》预计夏天公布、年末售出，但是好像要推延到99年秋天才能发售了。《达比赛马》的PS版已经完成，估计会在别的机种上出售。

Simnlation Game 特集 模拟类游戏讲座

快乐的起源——模拟游戏的历史

本次特集为不擅长模拟游戏以及初学者送上专集“什么是模拟游戏”，不论做什么事基本的东西是最重要的。了解模拟游戏的乐趣也许会有点难，就让我们从简单了解它的历史和一些相关知识开始吧！

模拟类型游戏（Simnlation Game）的过去

可以说模拟游戏是从中国象棋、将棋、围棋和国际象棋开始的，这些都是优秀的模拟游戏。

但是，现在一般意义上的模拟游戏的始祖是欧洲军队训练用的桌上演习。这种不费一枪一弹也不会有任何人员消耗就能清楚地看到战果和受害程度的演习方式现在仍被一些国家的军队所采用。真正脱离那种纯军事的目的使其游戏化是在进入20世纪以后。

由于成为游戏的桌上演习在棋盘上再现了战场，所以为区别原有的纸牌类娱乐游戏，它被称作桌面游戏。这种游戏的基本规则是2个以上的游戏者通过在棋盘上支配被称为部队的棋子来争夺胜负。通过游戏者各走各的棋子，当发生冲突时就掷骰子来进行战斗，决出胜负，输了的棋子会从棋盘上拿走或不能再动。如此重复下去，满足设定条件的一方将取得最终的胜利。

这种游戏大多以实际战斗为主题。

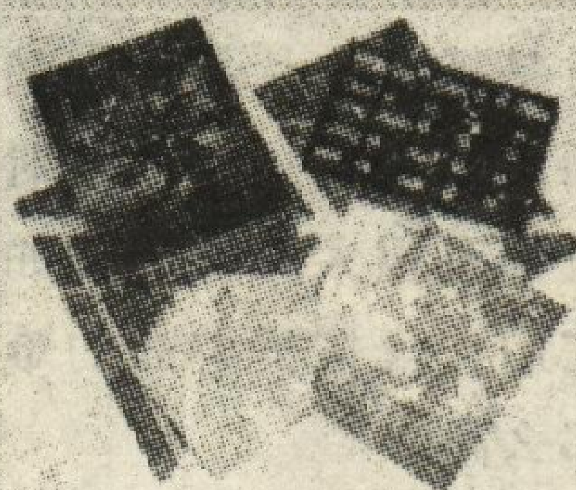
多种多样的桌面模拟游戏

虽然都被称作桌面模拟游戏，但其种类也是多种多样的。其中颇受喜爱的是以战争中军队间互相的战斗为主题的游戏。这类游戏真是多得数不胜数。此外。描写战斗机空中大战的空中格斗游戏也颇受欢迎。

此外，在日本，动画版的游戏化也是游戏制作一大类型。宇宙战舰(抚子号)就是这类游戏的代表。但是现在已经很难买到这类动画片游戏了。要是有人特别想玩的话，可以打听一下二十七、八岁的日本朋友或他的亲人。或许在他们的箱子底会有这种游戏。



▼这是现在日本发行的唯一的桌面SLG杂志『指令』的日本版。



▼早先的游戏者只能用桌上战棋来体验模拟类游戏的氛围。

电脑模拟游戏（Simnlation Game）的黎明期

在模拟游戏还未进入到电脑和游戏机之前，SPI等这些大型公司不断推出力作，这种带有沙盘的模拟游戏在美国和欧洲以及其它地区也逐渐取得了市民的认可，并且成为了众多家庭在休息的时间所进行的游戏，而且这种模拟游戏对抗性很强，经常出现多人对战的场面，所以深受人们的喜爱(尤其是年轻人)。

在日本虽然也有这类游戏的爱好者，但数量却并不多。为什么呢?有各种原因，最大的原因就是住宅情况的不同。大多数桌面模拟游戏的沙盘占地面积很大，并且完成一个游戏所需时间很长（特别长的一、两天也玩不完）。因此，在日本根本不可能象欧美那样，专门为游戏者开辟出一个空间，供他们进行对抗比赛（这也导致了模拟类游戏在日本并不如RPG受欢迎程度的高）。同样在我国也有这种问题存在，住房以及时间的限制，使国内玩家也没有太多的接触这种带有巨大沙盘的模拟游戏（此种游戏的小型化代表为曾在85年左右风靡我国的——强手棋，但其的大小根本不能与在欧美当时流行的沙盘类模拟游戏相比）。

首先日本的爱好者也终于盼来了黎明前的曙光。这是个人用电脑的登场，在电脑上进行模拟游戏的优点很多，比如：不占地方，没有对战对手也无所谓，只要你喜欢，无论什么时候都可以开始，或结束游戏。讨厌的运算也可以由电脑来替你做。

“信长之野望”和军事战略型游戏这两种游戏就充分体现了这些优点。并且“信长之野望”为游戏者准备了很多战斗地图，还加入篡权的要素，而后一种则加强了画面的制作，这些都对以后的电脑模拟游戏产生了很大影响。



▲“信长之野望·全国版”于PC上登场时曾轰动全日本。



◀最为传统化的军事战略型模拟游戏。

Simnlation Game 特集 模拟类游戏讲座

快乐的起源——模拟游戏的历史

模拟类型游戏（Simnlation Game）的难度

大概有不少很少接触模拟类游戏的玩家认为模拟游戏很难，并且以此为理由拒绝它。

那么原因何在呢？让我们来看看这些玩家中那具有代表性的意见吧：

1. 数字太多，繁索

确实模拟类游戏看起来是有不少数字，但是稍微想想看，在RPG中购买新武器时，你肯定是要确认一下攻击力上升了多少的吧！模拟游戏也是一样的，她只不过是需要确认的数字稍微多一点而已。而且这些数字对于游戏的进程有很大的关系，如果掌握好它们，模拟类游戏的难度将不会那么高。

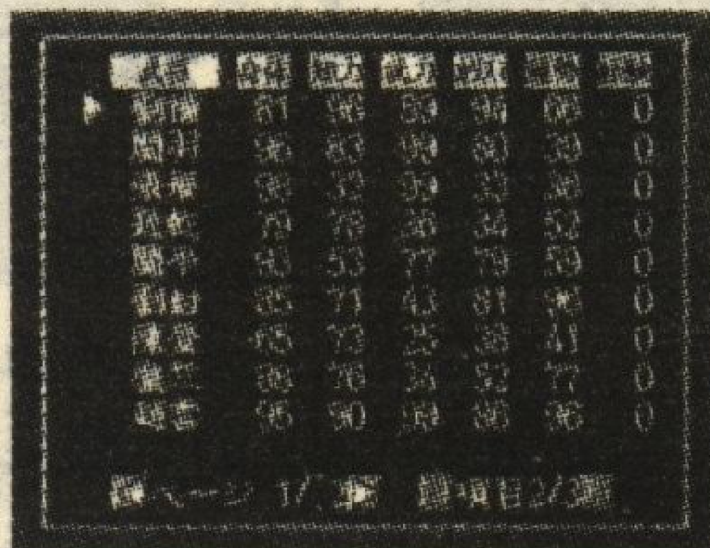
2. 规则好像比较复杂

这种想法有一半是对的，另一半则是误解。确实也有有些难度的游戏，但是在家用游戏机的模拟游戏中（尤其是次世代），几乎没有那种不能理解的游戏。而且，最近不少作品又加入了帮助的选项，即使在玩游戏的过程当中，你也可以轻松地确认操作方法。这说明模拟类游戏渐渐向大众类游戏过度。

3. 难度太高

对于提出这一关点的人，我们应向其推荐几款难度较低的模拟游戏，在攻略这些难度较低的模拟游戏时，可能会有所领悟，并渐渐喜欢上模拟游戏。但是如果从未接受过模拟类游戏的朋友，千万不要刚一上手就找难度很高的作品，这样一上来就会对模拟游戏产生反感。

但无论如何还是觉得难度高的人应当看看后面的类别基础讲座。



▲确实有不少数字，但凡事在于「习惯」，「习惯就好了」。

▲「帮助选项」搭载的游戏正在不断增多。



▲也有像「前线任务外传」这样在游戏进行当中无需介意各种数字和参数的游戏。

"火焰之纹章"和模拟RPG

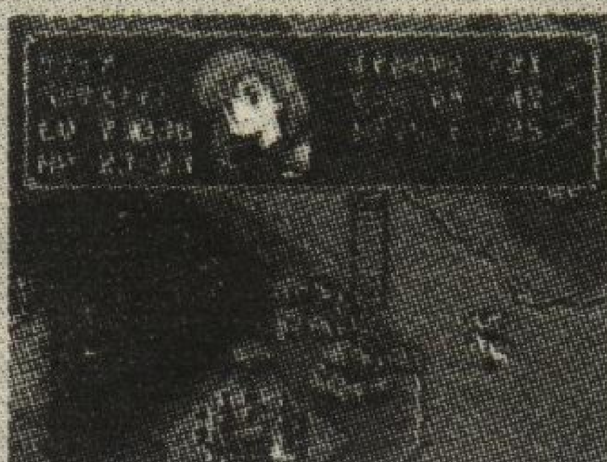
说到目前最流行的模拟RPG，就不得不提起任天堂的"火焰之纹章"(PC)。

"火焰之纹章"是90年发售的大受青睐的游戏。之后连续推出了续编"外传"(92年/FC)、"纹章之谜"(94年/SFC)、"圣战之系谱"(96年/SFC)，成为任天堂的看家系列之一。实际上，这一系列在模拟游戏长期的发展史上是继"信长之野望"和军事战略型游戏之后的划时代作品，正是因为它的出现，开创了模拟RPG这一目前最为流行的游戏种类。

正像它的名称那样，模拟游戏的战略性加上RPG的人物性及成长要素，产生了以前没有的模拟RPG。同时也获得了一批新的游戏爱好者。特别是对那些对模拟游戏报有成见有RPG迷起到了很大的渗透作用。之后，很多RPG和模拟游戏在某种意义上是受这一系列的影响，渐渐发展起来的。



▲画面完全是SFC版。虽然游戏有些难度，但出众的故事情节和人物计使其倍受欢迎。



▲"火焰之纹章"一向是高难度模拟游戏的代表。



▲这部作品就是SFC上的"圣战的系谱"。

PC 模拟游戏

模拟游戏不少是从PC移植过来的，这一点，本刊介绍中的"在PC上大有人气的……"这类语句中就可以发现，由于PC容易推出实验性作品，（成本比家用游戏机低），年龄层灰多，模拟游戏迷多，因此经常开发、出售这类游戏。但是，最近家用游戏机的模拟游戏的PC移植的情况也增多。



▲移植到WIN95的"旺达尔之心"。

Simnlation Game 特集 模拟类游戏讲座

多彩的快乐——模拟游戏的详细分类

了解模拟类型游戏（Simnlation Game）的种类

模拟游戏的特点是：这一种类又可详细分为更多的小种类。也可以说这是模拟游戏作为一个游戏种类的魅力之一。

因为所有的场面和人物能够根据此类游戏的特点（模拟游戏内部的种类）的变换得到再现，但是对于不擅长模拟游戏的人或初学者来讲，反倒让他们觉得难于入门。

因此，我们为了消除这种误解，本部分将把能够代表模拟游戏的5种类型的形式按顺序进行简单的介绍。

但是，篇幅有限，在这里向你介绍的都是有代表性的游戏（均是经过本编辑部挑选的）。一通则百通，如有兴趣，可以积极地寻找这些我们介绍的游戏玩玩看，你可以体味到在RPG和动作类游戏中从未体味过的感动。

在下文的介绍后，我们将向即将开始接触模拟类型游戏的朋友们推荐几部作品，因为目前国内次世代玩家较多，所以我们只能尽量选取次世代上的优秀SLG。



◀例如「电车GO!」就是深受广大玩家所欢迎的一种游戏。

战争模拟游戏

从桌面游戏发展而来是战争模拟游戏直系。为了区别于历史模拟游戏，此处我们称之为战争模拟游戏。这种游戏多在被称作单位的六角形（或被称为正方形的四角形）范围内进行。并且以旋转制相互移动兵士为这一类游戏的主流。但是最近出现了像"命令与征服"这种没有范围概念，引入即时制的游戏。因此很难给这类游戏下一个一般性的定义。这一类几乎都是操纵战斗机、坦克，进行所谓的近、现在战争的游戏。最近的太空为舞台的科幻游戏也逐渐增多，例如：SS、PC的《银河英雄传说》。

代表作 战斗国家



历史模拟游戏

这类游戏的目的是由玩者扮演君主，通过各种手段使本国强大，攻取邻国，统一天下。由于日本的战国时代和中国的三国时代被大家所熟悉，所以以这两个时代为背景的游戏很多。玩起来很有意思，但如果你了解那个时代的历史和人物的话，就更能体味到这类游戏的乐趣了。（日本人做自己的历史GAME自然十分优秀）

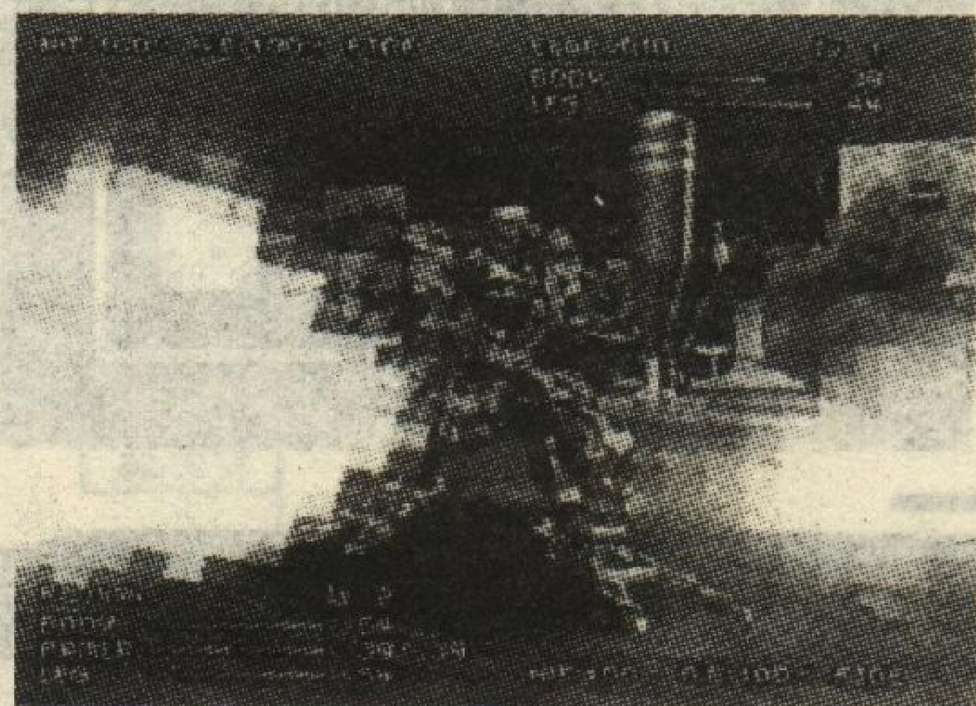
代表作 信长之野望·霸王传



模拟RPG

这类游戏将模拟游戏的战略性和RPG中培养人物的乐趣融合在一起。根据游戏者培养人物的方向不同，应该采取的战略也不同，反之，也有配合战略培养人物的。总体来说，此种类型因为变化非常多，所以在次世代游戏中被应用次数非常多。SQUARE的《前线任务2》将此类型发挥到极限。

代表作 前线任务2



模拟赛马游戏和模拟动画游戏

除了在此向您介绍的几类之外，还有一些自成一类的游戏。以"达比赛马"为代表的赛马游戏，就其游戏性来讲，在育成模拟中加进了经营要素。

模拟动画游戏，就故事性来讲，这种游戏很容易被归类于动画类。这两种游戏的共通点是：一方面拥有大量游戏迷，而另一方面给其余人的印象是难以接近。

Simnlation Game 特集 模拟类游戏讲座

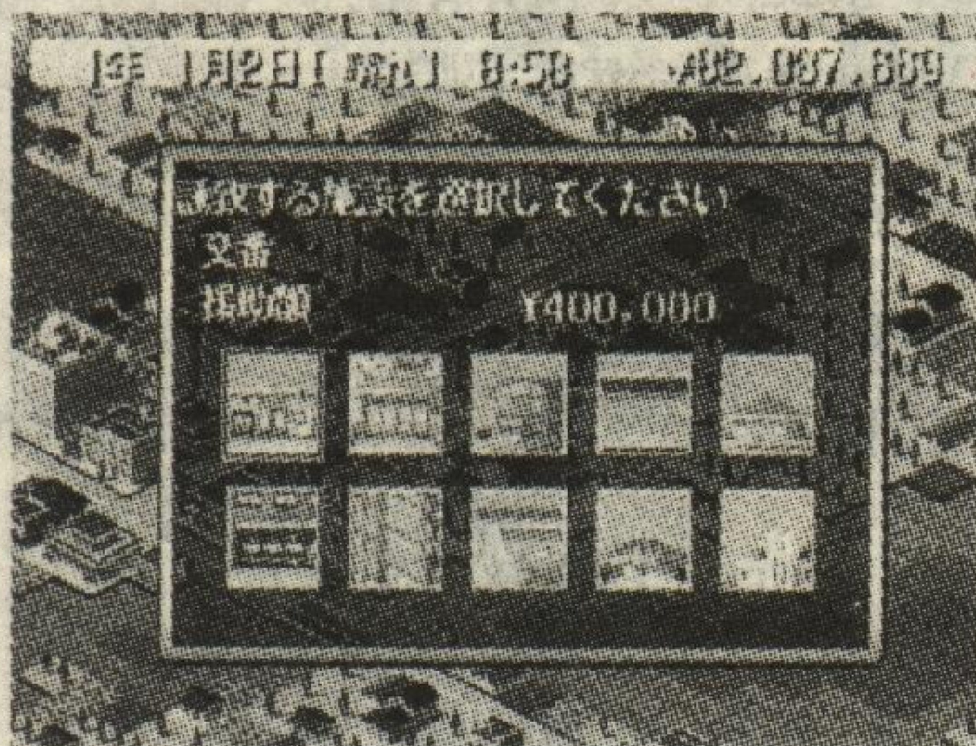
多彩的快乐——模拟游戏的详细分类

了解模拟类型游戏(Simnlation Game)的种类

经营模拟游戏

从超市到铁路公司,在游戏中任何人都可以成为经营者。这就是经营模拟游戏。在现实生活中,你几乎没有成为勇士或战国英雄的可能,但如果你努力的话也许能当个经理什么的。正因为它比较贴进生活,所以模拟游戏初学者一般比较喜欢这种游戏。经营模拟游戏对初学者来说容易入门的原因就是它直观易懂。因为这种游戏的题材都是一些具体的东西,所以容易让人产生一种亲切感。而且城市或公司的发展程度也是一目了然。凭常识你就可以判断出什么是该做的,什么是不该做的。比如说:支出大于收入的话,倒闭就是理所当然的。确实,有不少游戏在一开始很难判断该做些什么,在这种情况下,建议你读一下攻略或选择帮助。

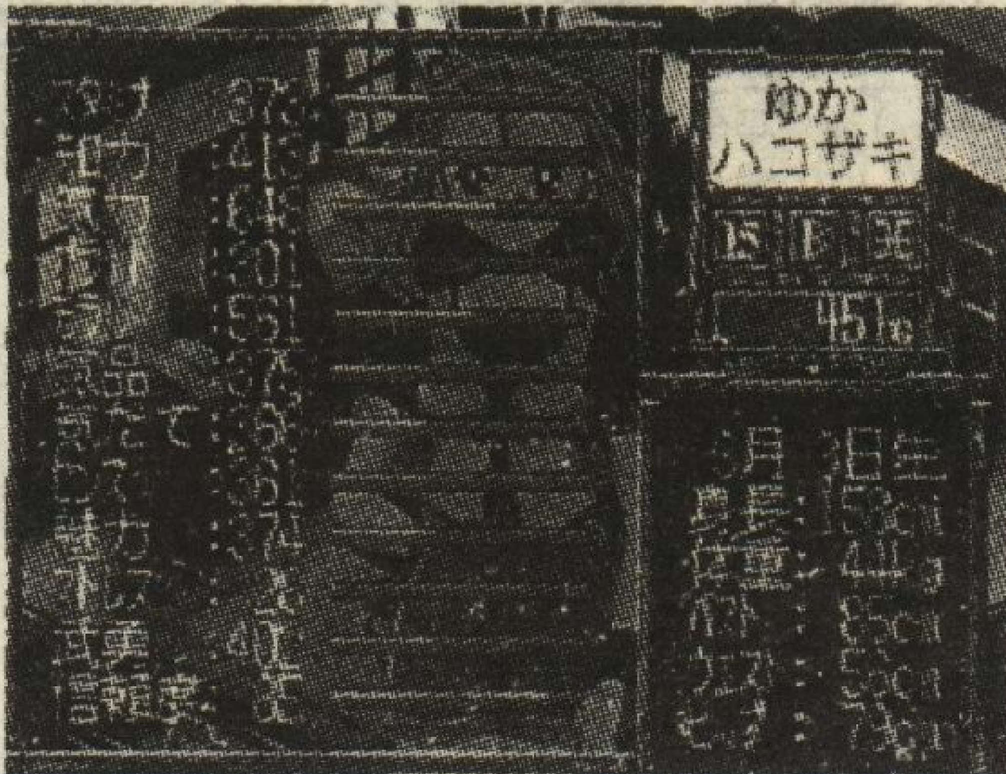
代表作 超市2



育成模拟游戏

在PS上也有发行的"公主制造工厂"的PC版可以说是育成模拟游戏的始祖。这种游戏的出现比较晚,用一句话来概括它的特征就是"管理各种参数增减的游戏"。这样说也许会让你觉得这种游戏索然无味,其并不是那么回事。培养些什么,感受它(他)们的成长,就是能让你体味到一种乐趣了。实际上,这种乐趣和你玩RPG时体味到的乐趣是一样的。这种游戏和RPG不同,它可以省去RPG中提高经验值这一程序,埋接管理各种参数。只是单单管理各种参数是无法使游戏继续下去的。你经常会陷入一种体力上升而智力下降的使你进退维谷的状态。而实际上,育成模拟游戏的乐趣就在于要如何设法摆脱这种进退维谷的状态。

代表作 公主制造厂



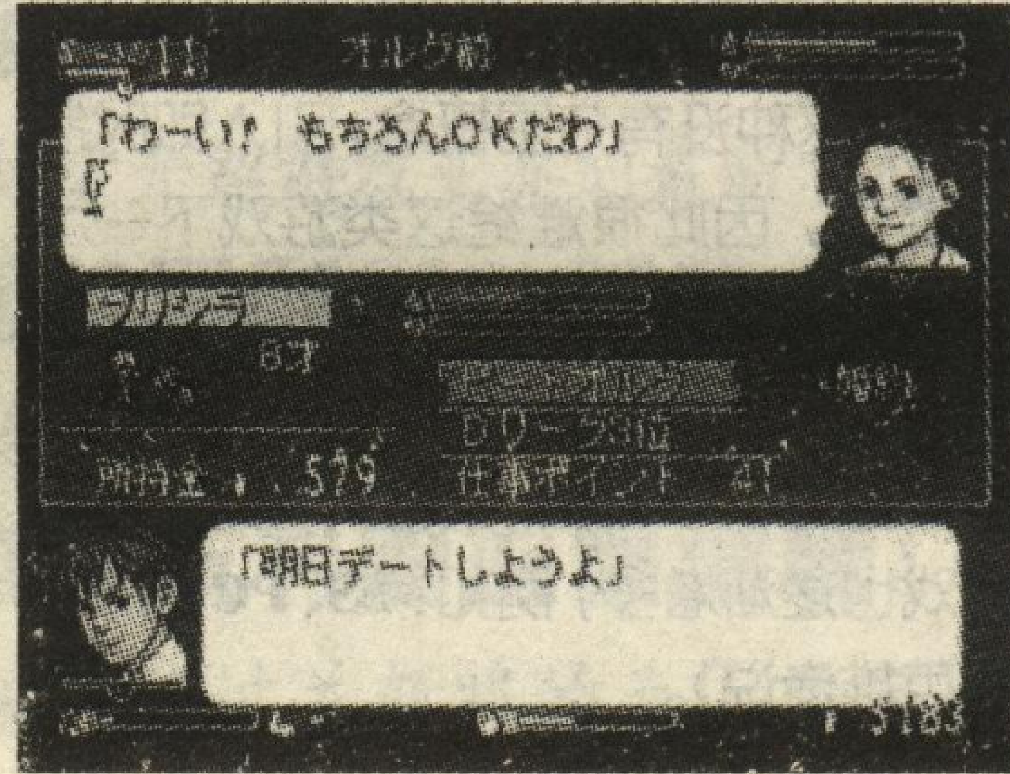
不属于任何一类的模拟游戏

至此,我们给你介绍了模拟游戏中具有代表性的几类。

当然,正象我们一开始说的那样,这里介绍的并不是全部,除此之外还有各种各的模拟类游戏,还有"经营+育成"这种复合型游戏,数不胜数,很难一一列举。而且,超越既存种类,既不属于复合型也不属于任何类型的模拟游戏有很多。可以说,这也是模拟游戏的一大特点。

下边列出的"ワールドネバーランド"就是一个很好的例子。好像这一游戏并不单单被设计为模拟类游戏。也许模拟游戏会派生于更多的新种类游戏吗。我们暂且将这一游戏归为不可分类的游戏。

代表作 ワールドネバーランド



向即将加盟游戏大军的你——特别推荐

我们虽然了解模拟游戏中有何种类,但却不知道从哪一类开始入手的你推荐几类游戏软件。我们自认为这些游戏即使对初学者来讲也很合适,但如果你不中意的话就请多包涵吧。但是,你不想试试吗?

- **战争模拟游戏**
  ——战斗国家
- **历史模拟游戏**
  ——任长之野望、战国群雄传
- **模拟RPG**
  ——第4次超极机器人大战S
- **经营模拟游戏**
  ——超市2
- **育成模拟游戏**
  ——怪物工厂

从何开始?

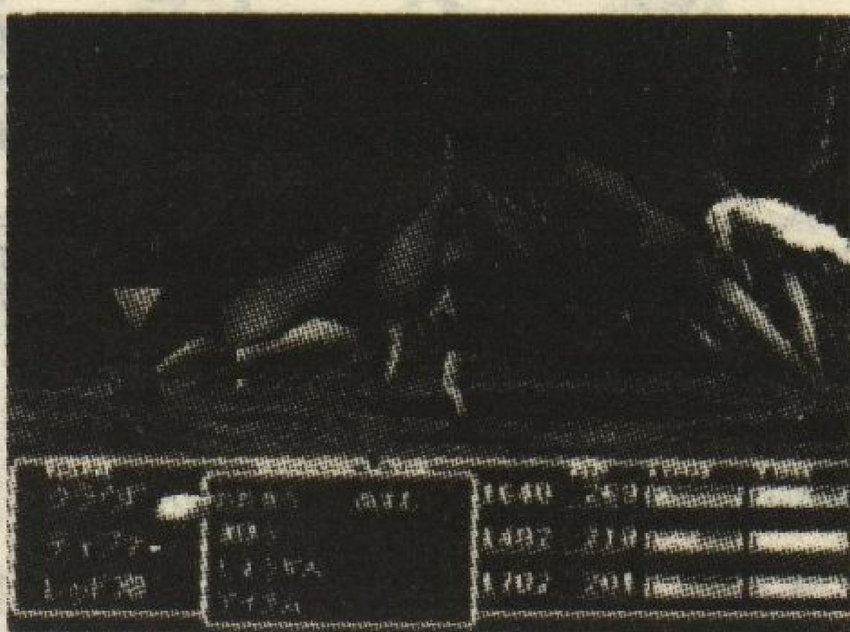
虽然我们将这类游戏统一称作模拟游戏,但又可将其分为若干小类。相信通过我们的介绍,你已经了解这一点。这里我们向你介绍都是有代表性的作品。但是要说容易上手的话,那还要数模拟RPG。当然,经营、育成模拟游戏也都具备RPG要素,所以这两种游戏也都比较容易入门。因此我们建议你在玩过这两种游戏后再接触战争和历史这类好恶分明的游戏。

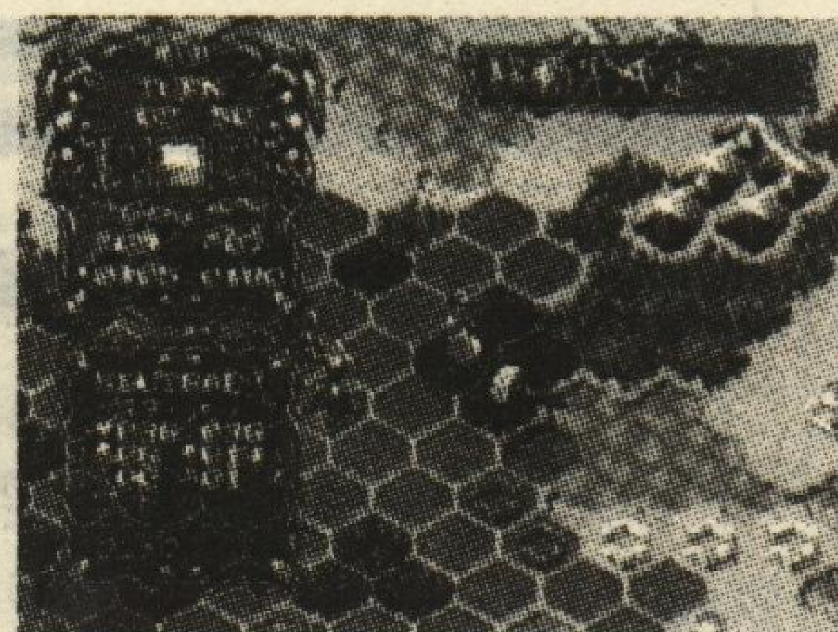
Simnlation Game 特集 模拟类游戏讲座

为了体验胜利的快感——类别基础讲座

了解规则，模拟类型游戏并不难！

"这类游戏难就难在不知从何处入手。"这大多是SLG人门的最大难点吧。正因为能玩的东西太多,反倒不知道该怎么办才好了。其实，和其他种类的模拟游戏一样，SLG也有一定的规则，即"取胜的基准"，只要你理解了这一点，那么不论你接触什么作品，都能利地进展下去。在此，我们将就这些"规则"按类别的SLG初学者进行一下介绍。

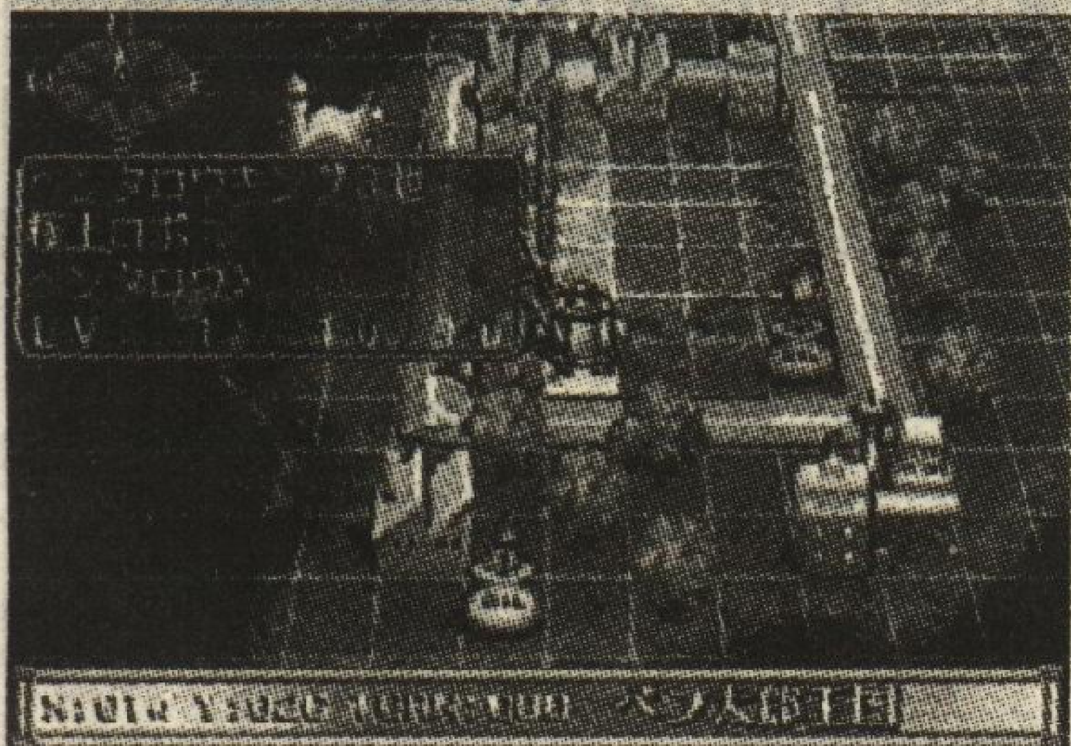




方格子上的战斗(战争·S-RPG)——2个人比1个人强,3个人比2个人强

集体行动……

在四角形或六角形的范围里，在小方格子中运动，将敌人从他的小方格子里消灭掉。玩这类SLG游戏最重要的就是切记千万不能让自己的兵力分散，一事实上要集中兵力统一行动。一个小方格子很容易被一下滓击破，但3个小方格子集中在一起的话，就不那么容易被击破了。为什么呢:理由很简单,单独行动的小方格子很可能被多数敌人围攻，造成关门打狗的局面。再假设敌我战力相同，比如3对3，那么重复3次1对3的战斗,谁胜谁负是很明显的。是的,与现实中的战争相同，在SLG中也是"战力集中的一方强大"。因此,如果没有什么必然性的话，尽量避免单独行动才能保证万无一失。反之,尽量使用多数兵力将敌人围困在中间，来个关门打狗也是你取胜的法宝。"集体行动"和"各个击破"这就是在小方格子中进行战斗的SLG最基本的规则。



进攻方式……

这完全由游戏情况而定。一般初学者倾向于向敌人发起进攻。当然,有时候这样做是对的。但请你务必记住在SLG中，基本上关于善于防守的一方取胜机会大。伏击的一方和被伏击的一方哪一方更有利呢?想想看,你应该理解防御的一方才更有利。因此,如果没有时间限制的话，等敌人进攻后再谋划反击的方式才是明智的。在格斗游戏中被忌讳的"等待战法"在SLG中却是最有效的战法之一。

地形……

在大多数方格子式SLG中存在着一种"地形"因素,总的来讲,如果你将兵力布置在森林或山地这种障碍物很多的地方,敌人就很难攻击得到你,当你伏击敌人的时候,不,应该说是当你积极地向敌人发起进攻时，也要尽量将兵力布置在地形好的方格子里。

以己之长、克敌之短……

你在布置兵力时务必要考虑你周围的情况。大家都知道,要步兵击落战斗机几乎是不可能的。换句话讲,为了取胜,应该用对空武器来对付战斗机，而陆上武器则要用来对付敌人的步兵这才是正确的。所以,要以己之长、克敌之短是十分必要的。

优势兵力的使用方式



SLG 用语讲座

·**单位**:六角形，SLG的游戏进行范围,经常被称为"单位"。

·地形:小方格子的称呼，即地形效果。

·**ZOC**:一般读作ゾック,接触的略称,表示部队对附近敌人的影响力。具体地讲就是阻止身边敌人行动削弱敌人移动力的效果或结构。

·**胜利条件**:指被判定为取胜所需要的条件。胜利条件不一事实上是"将敌人全部歼灭"，因此，在开始一个游戏之前,仔细确认一下胜利条件。

Simnlation Game 特集 模拟类游戏讲座

为了体验胜利的快感——类别基础讲座

了解规则，模拟类型游戏并不难！

争夺土地（历史）——多建生产国

站稳脚跟……

在治理本国，不断扩大己国领土的 SLG 即领地经营 SLG 中，不仅要指挥战斗，同时还要搞好本国的政治。因此，"内政"就成为十分重要的因素。即使再增强军备，如果不具备培养士兵的经济实力，也是毫无意义的。所以，首先要提高国家的经济实力和生产力，使国家有强大的基础足以应付一场战争。当然，游戏结构不同情况也各不相同，但是在你还没有熟悉一个游戏时，重视内政的建设要比盲目发动战争要明智。通过治理内政可以操纵的参数有一些，但重点应该在对税收额大小有直接影响的参数上。因为没有钱是什么也做不成的。此外，如果有的话，表示"人心"的参数也要尽量提高。这个参数对生产力有影响，而且如果这个参数太低的话，叛乱是难以避免的。要是后院着火的话，那可就麻烦了。

进攻时机……

这种 SLG，通常是多个势力同时登场，基本是除己之外的都是敌人。所以最好就是等其他势力彼此争斗消耗殆尽时再进攻，将其纳入自己的版图。这种"渔翁得利"战法是相当有的。同时消灭多个敌人又扩大了自己的领土，没有比这更好的了。当然，除了战争之外，当近邻由于某种重要的原因造成兵力削减时，也是你进攻的好时机。

生产国……



不用说，你必须要在与敌国比邻的领土上布置兵力（否则，你的领土将不保）。所以，领土越大，就需要大量的防御部队。结果就造成兵力的分散。但是这只限于你的领地与敌国接壤这种情况。如果你的领地离敌国很远的话，就没有必要在那里配置兵力了。这样，就减轻了你的战力负担。这样的领土俗称"生产国"，在领地经营模拟游戏中颇受重视，生产国不设置兵力，不花费部队维持费，所以，生产国制出的钱和作物等物资几乎全被输送到汉斗前线国家，供其使用（因此称之为生产国）。于是，前线的军备就得到了进一步扩充。真是一件大好事。

外交……

可以同别国结成同盟或鉴定条约的游戏不少，但真正可以信赖这种关系的游戏却极少。说昨清楚一点就是大多数游戏中的同盟都不过是一时的，对方一旦觉得有机可乘，就算是同盟关系，也会毫不留情地向你发起进攻。因此，过于相信对方是玩这种游戏的一大禁忌。虽然在现实社会当中，外交受到相当的重视，但是在游戏当中，它却并不为人所重视。

设法安排各种数值（经营、育成）——游戏间的巨大差异

结构的核心……

经营、育成模拟游戏 SLG 都非常重视参数的变化。这类游戏的规则很难说清，也可以说基本上没有规则。为什么这样讲呢？因为这类游戏的共通之处实在太少。这类游戏很难有适用于全体游戏的规则。要是勉强列举的话，应该是上下变动的参数，哪一个参数最重要，以及结构的核心（在玩游戏时最应注意的地方）在哪里。可以说看透这两点对于玩此类游戏都非常重要。反过来说，只要你看透了这两点，那么攻略自然而然地出现在你眼前。因此，我们能向你推荐的方式就是不存盘玩上 2～3 个小时，通过这种方法了解参数的重要程度。要是游戏结束了，想想原因何在，是由于哪一个参数的影响使游戏结束的。然后以从中得到的情报为基础，真正地进入游戏。只要你留心关键参数的变化，至少可以毫不被动地将游戏进行下去。然后再逐渐地熟悉这个的结构。再重复一次，找出游戏的结构的核心也是非常重要的。如果做到了这点，就好办了。

攻略本的活用！？

本刊编辑几乎不怎么使用攻略本。因为我们认为在未知的状态下玩一个游戏才是最有趣的。但是，对于初学者来讲，辛辛苦苦写出来的攻略就是一个很好的向导。在按照攻略进行游戏的过程当中，就自然而然地领会了 SLG 游戏的玩法了。而且，使用攻略完成游戏后，玩者就想扔掉攻略靠自己的力量来完成游戏了。恭喜，恭喜！从今天开始，你成为 SLG 游戏者行列中的一员了。



最终幻想的世界

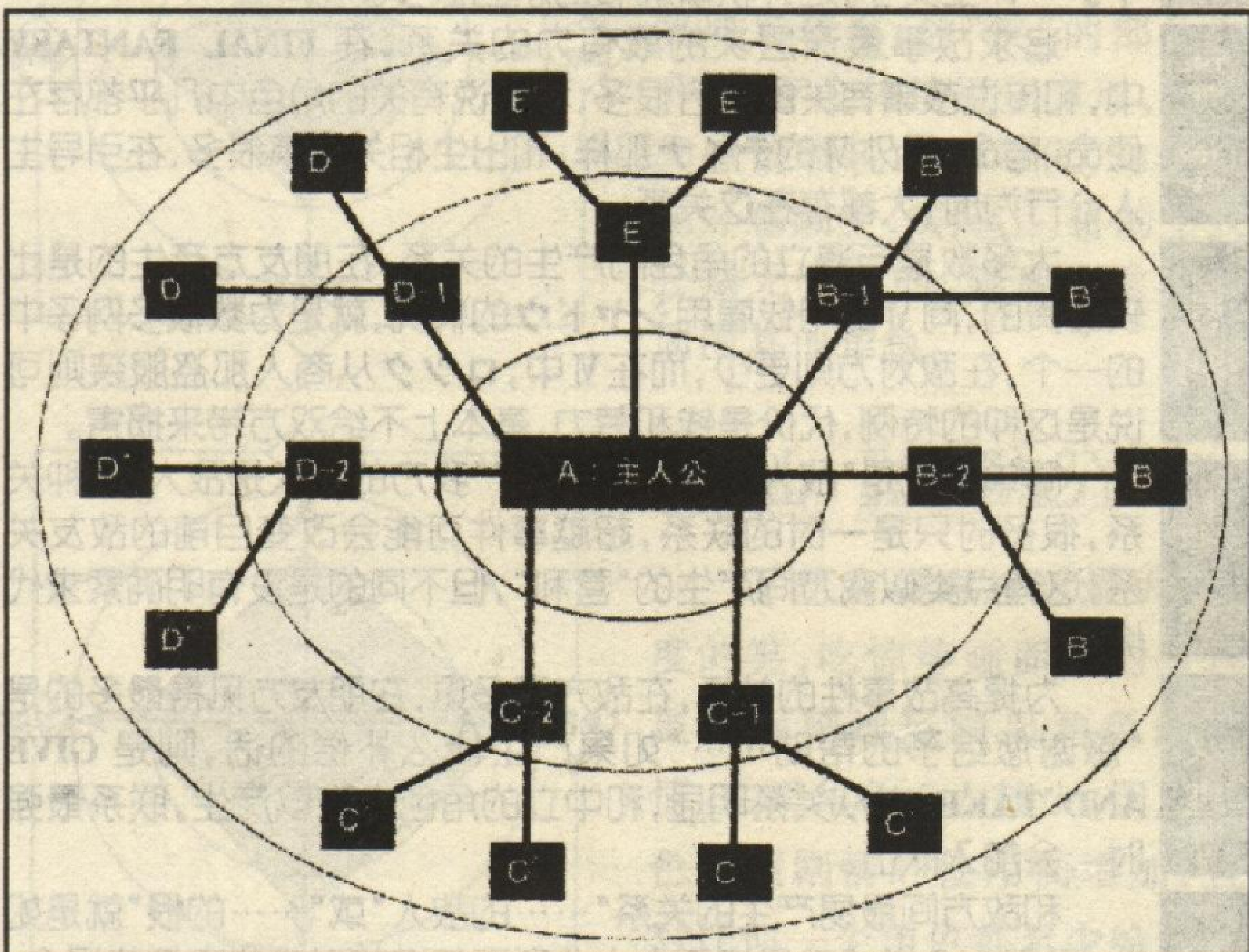
（五）

THE WORLD OF FINAL FANTASY

文/DRAGON&KING　　责编/DRAGON



系列中的人物



此回登场的这一部分是对《最终幻想》系列中的人物做详细而系统的分析。当我们把那么角色做分类处理以后，可能没有体现出在系列中登场的那些角色们有血有肉的一面，但是相信这会对那些在《最终幻想》系列上深有研究的朋友们以帮助。

DRAGON

演员关系模式图

要论述 FINAL FANTASY 登场的角色，需从立场和关系两方面来考虑，首先是角色的定义：故事的主人公，或是对主人公起积极作用，或是对主人公有着敌意的不同角色，下面文中列举的 A～D4 项需立场，下面几项属关系范畴，将其模式化后如右图，实际上角色的关系是相当复杂的，并不如右图那样简单，与主人公有直接关系的 B－1、C－2，但其它象与 B－1，C－2 有直接关系的人当然不只主人公一人，如 B、C 等即是。

A 主人公



即故事的中心人物，但是在 FINAL FANTASY 场合，象冒险游戏以玩者为主线的比例很小，人数不限于 1 人，有象Ⅰ、Ⅲ那样个性不强的 4 人场合也有象Ⅵ那样数人登场的，基本上是玩者操纵的为主人公，但Ⅴ以后，也有以其它角色为主人公的。

B 朋友



属于支援主人公的范畴，且并不是单单提供信息，而是具有自己的思想，对主人公们有或多或少的帮助作用，有时，会处于一种超越主人公的优势，来引导主人公，当然也有为主人公无偿服务的，效力于主人公的，自然也有不怀好意的。

C 中立

不对主人公起积极作用的处于中间立场者，一方面只是提供信息，与主人公交谈送物等。另外，和主人公地位大致，在对主人公有利时，会索求相应的补偿，在故事中的重要度很低。

D 敌



即敌视主人公的人，与主人公及最终 BOSS 有关系，有的使主人公感到麻烦的，有在故事进行中设置障碍的，也有与主人公的朋友处于敌对的，或是并不直接与主人公敌对，而是敌对组织中的一员，一般都会与主人公进行战斗，但也有只进行物质或精神损害的情况。

关系图中的角色定位

A 主人公角色

按大方面来分主人公有两种类型，一是彻底无个性，另一是具有很强个性。在 FINAL FANTASY 中，前者占优势，其典型如Ⅰ和Ⅲ中，主人公甚至没名字，因此玩者更易把自己感情融入主人公，在某种程度上融入故事中。另外，有名字，个性却不强如Ⅴ的バッツ和Ⅵ的ロック。他们所共同的是两者全有过去，并对现在的他们有微妙的影响，虽然并不是未设定性格，但与主人公周围其它角色相比，并不具备强烈性格和肉体、能力等，バッツ的父亲曾是封住エクスデス的战士之一，ロック因其爱人的死而对女性善良，但由于举动、行为普通而损害了个性，Ⅱ的フリオニール，Ⅳ中的セシル的角色性则稍强，且均有恋人，フリオニール是反军中的一员，セシル则受ハロン军追杀，正因为此，他们具有戏剧性。

B－1 与主人公共同战斗者

在某种意义来讲最普通的是パーティ角色。勉强能举出共通点的话，和主人公的联系也不那么强，在敌方或其它朋友间展开故事，在Ⅱ、Ⅳ、Ⅵ中各自有和主角恋爱的女性，但和故事的主要情节相关的部分并不多。另外，拥有血缘关系，在主人公周围展开故事的角色很多，Ⅱ的レオンハルト和マリア，Ⅳ的パロム和パロム，Ⅴ的レナ和ファリス，Ⅵ的エドガー和マッシュ即是如此。

B－2支持主人公者

不加人パーティー，在支持主人公的角色中，于 FINAL FANTASY 中的是对主人公进行引导，即弥补主人公年轻、经验不足。这些“引路人”多数过去和过去的敌人有某种“因缘”或对主人公有某种使命，Ⅱ中シンウ为此而丧生，Ⅲ的ヒルダ，Ⅵ的ハナン作为指导者具有影响力，而且Ⅳ的フースー，Ⅴ的ゼザ和ケルガー和主人公的父亲有很大联系，因此才可展开故事，“引路人”对于主人公是必不可少。

C－1和主人公交易者

和主人公处于中立，但和主人公联系是密切的，主人公的交易者，他们是为主人公提供 ITEM 及信息，并索求同样的等价，代价可是 ITEM，或钱、或劳力，比较多见的是炼冶店，可以提供强力的武器。另外，有点特殊的是象Ⅵ的アウザー，主人公他们打败魔物，取得宝石也可是一种交易。

C－2相关者的相关者

象前页中的 B、C，具体说是其一角色的家人或朋友，一般来说，还应属我方，大致场合和主人公无多大关系，如果和主人公有什么关系的话，并不是和相关者相关的人，而是和主人公独自有别的联系，比如Ⅳ的ローザ的妈妈虽和セシル相识，但作为母亲对女儿的爱，只是说“不要卷人！ローザ”，象这样既不具有积极作用也无消极作用。

D－1与最终 BOSS 联合者

最终 BOSS 与主人公的敌对是自然的，其属下必然拥有角色并参人故事展开，但提高游戏性的最强办法之一是类似“四天王”的存在，实际上这只是Ⅰ的4人的混乱和文字上的4天王，确实4天王各自具有强烈个性及明确人格，都是彻底令人厌恶的家伙，到以后则为有些好感的人全都消失了，Ⅴ的峡谷中存在着某些敌人，到Ⅵ，具有人格的 BOSS 敌人在后半就不存在了，这是为了表达最终ボス的孤立。

D－2单纯的敌对者

因个人欲望或其它情况与主人公对立者，他们作为有人格的敌方，实际上有很多，比如Ⅳ的ダークエルフ和敌 BOSS 无关，只是单单为了夺取土地的クリスタル其它如Ⅴ的マギサ只以“飞龙的角很畅销”为由袭击主人公。再如Ⅲ的大老鼠，只是不想失去到手的ネプト龙的眼睛，但是在Ⅳ中也许是剧情的原因，这种敌人非常少。

E在敌我间动摇者

另外存在不能单纯分为敌、友的角色，“本来是我方，后因何故与主人公敌对或者本是敌对方，一时只属于我方”。一种情况是受操纵，使我方角色叛变，还有如Ⅳ的幻兽王等，为了打败幻兽得到其力量，而出手相助，被叛我方的角色的代表是Ⅱ的オンハルト和Ⅳ的カイン，尤其是カイン本来对主人公セシル抱有竞争心，敌对心，最后转人敌人一方，由此，故事性增强，另外，本来是敌对后人我方，只有Ⅴ的ギルガメッシュ。在多次的战斗中逐渐对主人公产生奇妙友情，最后加人主人公一方。总之，他们这些人的存在，通过违反玩者的期待，而使故事的展开更加有趣。

各种角色大集合 性格迥异多趣闻

系列中角色的关系

主从

该角色属于组织，或某施政者下属的关系，在敌方经常出现，但在主人公则很少，当然，由于“主”处于优位，在其对“从”发命时，故事发展。有时主人公全把打败的幻兽作为朋友，这也是一种变相的主从关系。

自由意志

在角色拥有单方关系时产生，如敌人中，象简单的坏蛋，或搞些坏事让村人烦恼的，都属于这种关系，如何与之联系，是连玩者也很难搞清的，有时有设定上的内在理由，也有影响故事的展开的。

爱情・友情

在朋友角色中较多存在，在敌方几乎不存在，谈到男女间的爱情就更少了，Ⅱ、Ⅳ、Ⅵ中主人公与女主人公间产生的之外，只是单单增加些故事情趣，至于友情，则存在于共同战斗的朋友之间。

血缘

这在“味方”一方非常多，是故事中必不可少的关系，尤其兄弟姐妹关系，Ⅰ、Ⅲ之外，所有的都存在主人公的 **CLASS** 的角色，尤其Ⅳ以主人公与敌对的兄弟的戏剧关系发展，父子关系象**Ⅴのタイクーン**王父子，之外轶事情节的东西很多。

使命・宿命

追求故事最深层次的最有力的关系，在 **FINAL FANTASY** 中，和传说故事有关的场合很多，和传说有关的角色中几乎都存在使命、宿命，另外Ⅵ的**ティナ**那样，和出生相关的事很多，在引导主人公行为时，大都存在这关系。

营利

大多数是与避立的角色间产生的关系，在朋友方产生的是比较珍贵的，向Ⅵ的用钱雇用**シャドウ**的情况，就是为数很多例子中的一个，在敌对方则更少，而在Ⅵ中，**ロック**从商人那盗服装则可说是这种的特例，代价是钱和劳力，基本上不给双方带来损害。

利害一致

简单地说是“敌人的敌人是我方”“我方的敌人是敌人”这种关系，很多时只是一时的联系，超越事件可能会改变目前的敌友关系，这有点类似我方间产生的“营利”，但不同的是没有明确索求代价。

义理

为提高故事性的关系，在敌方不多见，在朋友方见得最多的是“感谢您给予的帮助……”如果产生什么补偿的话，则是 **GIVE AND TAKE**，主从关系明显，和中立的角色中难以产生，联系最强时，会加入队伍。

因缘

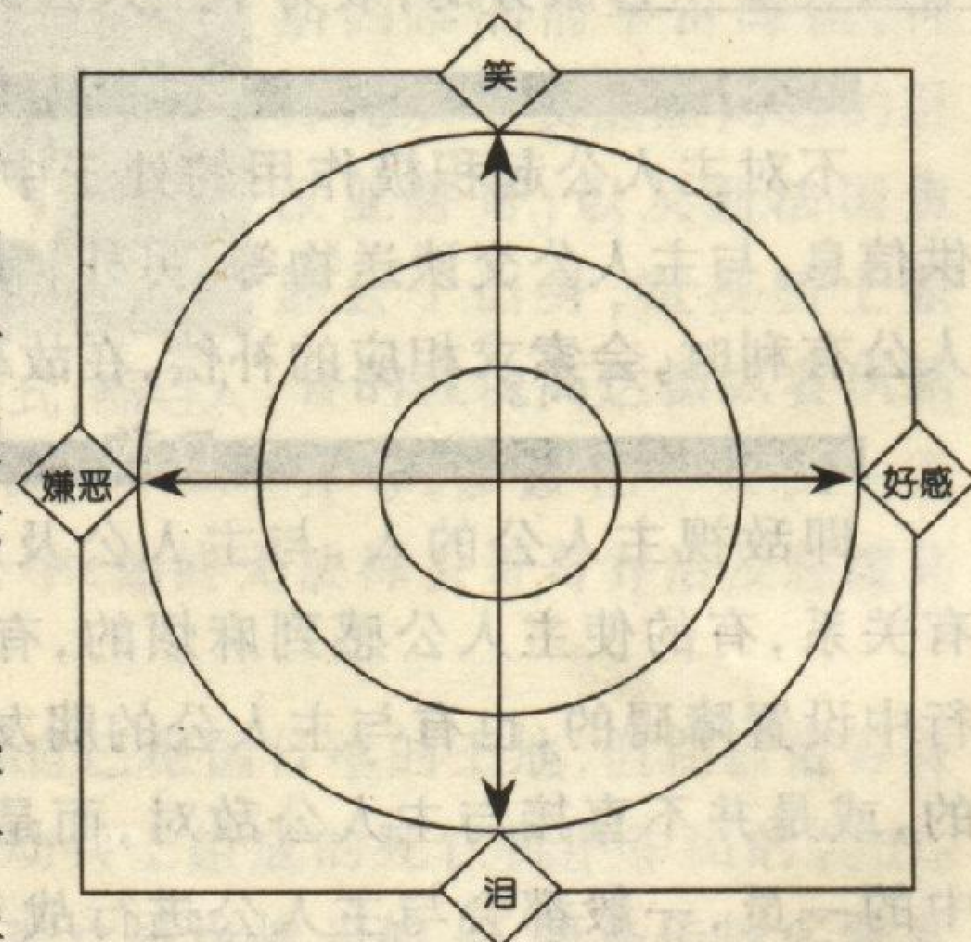
和敌方间最易产生的关系“……的敌人”或“……的根”就是如此，另外一个样式就是拖延主人公所不知道的过去的事情的场合，前者如Ⅵ的对帝国的**カイエン**的关系，后者和“使命”也有关系，如**Ⅴエクスデス**和**カラフ**的关系。

系列中各角色的作用

在 FINAL FANTASY 中出场的全部角色，在对玩者的感情表现上的作用如右图，对各角色的笑、泪、好感、厌恶感进行点评，将其制成1个雷达表，根据此，各类型的感情倾向和情感的变迁变得明了，通过此来对角色进行综合分析。

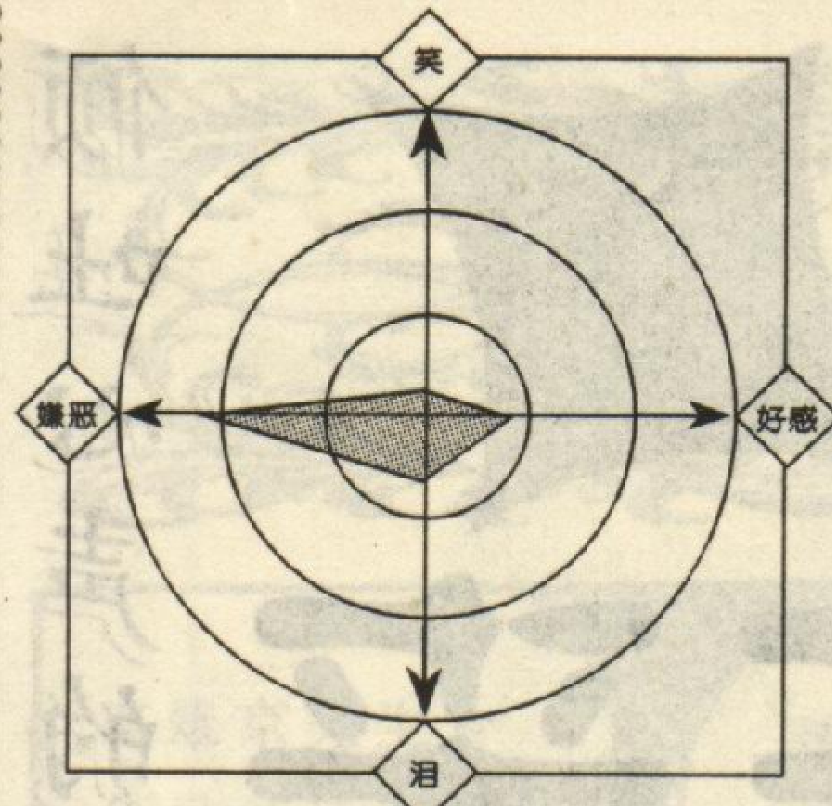
笑：按文字所示，一定会给玩者带来无限乐趣，滑稽的行为举动，台词等均具有此要素也有在各角色进行联络中产生趣味性的。

厌恶：使玩者感到“这家伙真讨厌”的要素，大部为敌方要素，另外也有优柔寡断穿戴不齐，娘娘腔等在我方中存在的要素，受敌我双方的比例左右。



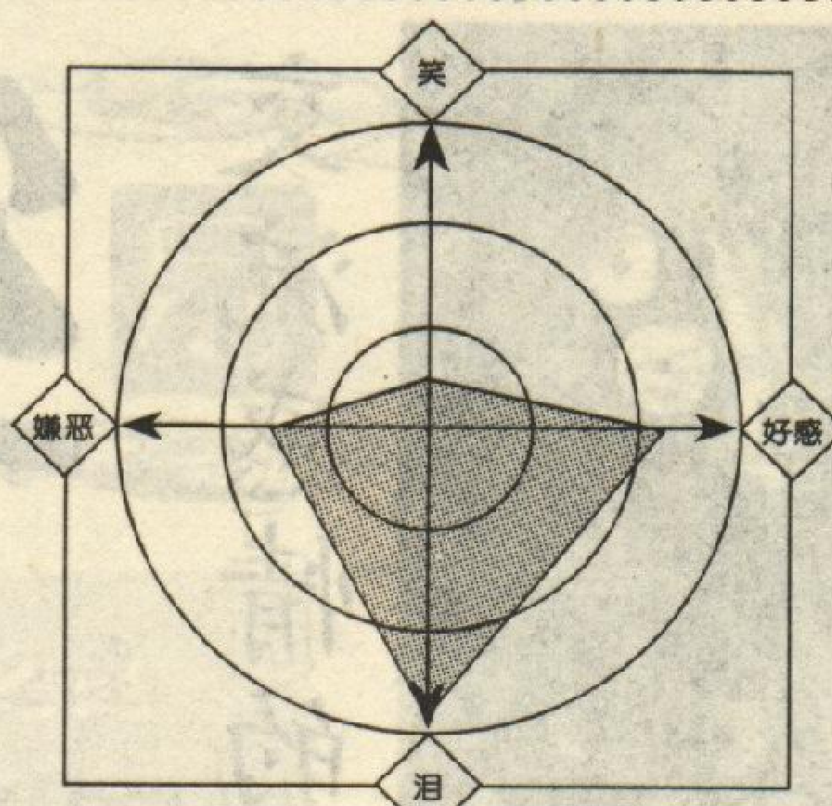
泪：大部分在剧中表现为“分离”场面，使玩者感到悲伤的部分，基本是我方角色中的要素，根据类型不同其量不同，敌人中不多。

好感：使玩者感到心情轻松的要素，在剧情上，常对起积极作用的角色有好感，多数是对主人公，我方角色，有时也对一部分的敌方角色。



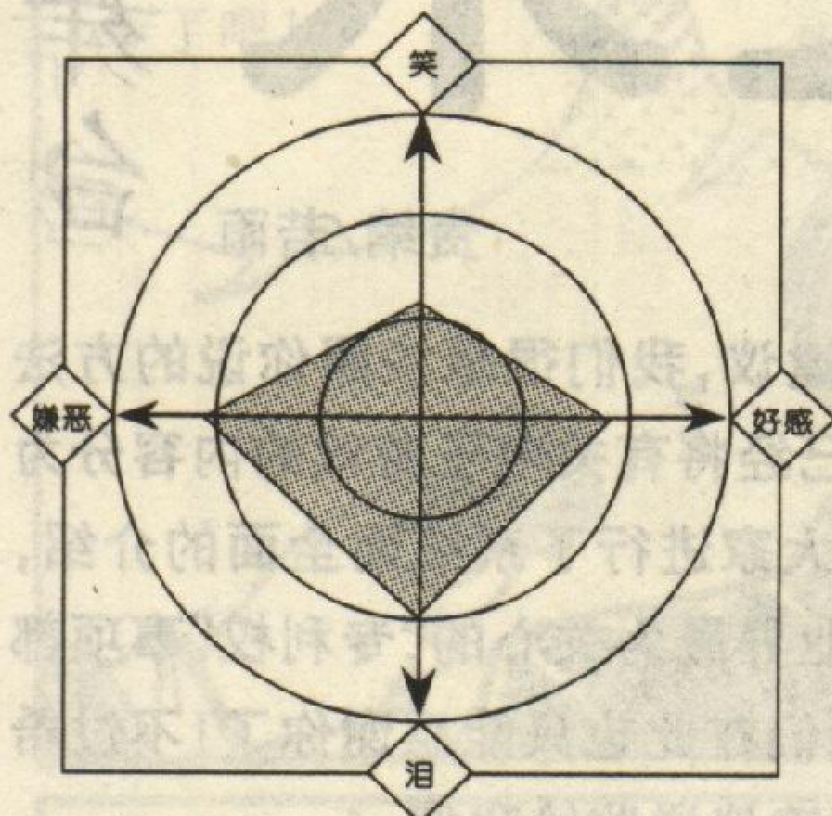
FINAL FANTASY Ⅰ

Ⅰ在整个雷达表中占较小比例。另外，厌恶部分较突出，对敌人会产生更多厌恶感，而对我方感情要素则太少，没有和主人公共同战斗角色，而且全体登场角色也少，可能是由于感情演出不够充分。



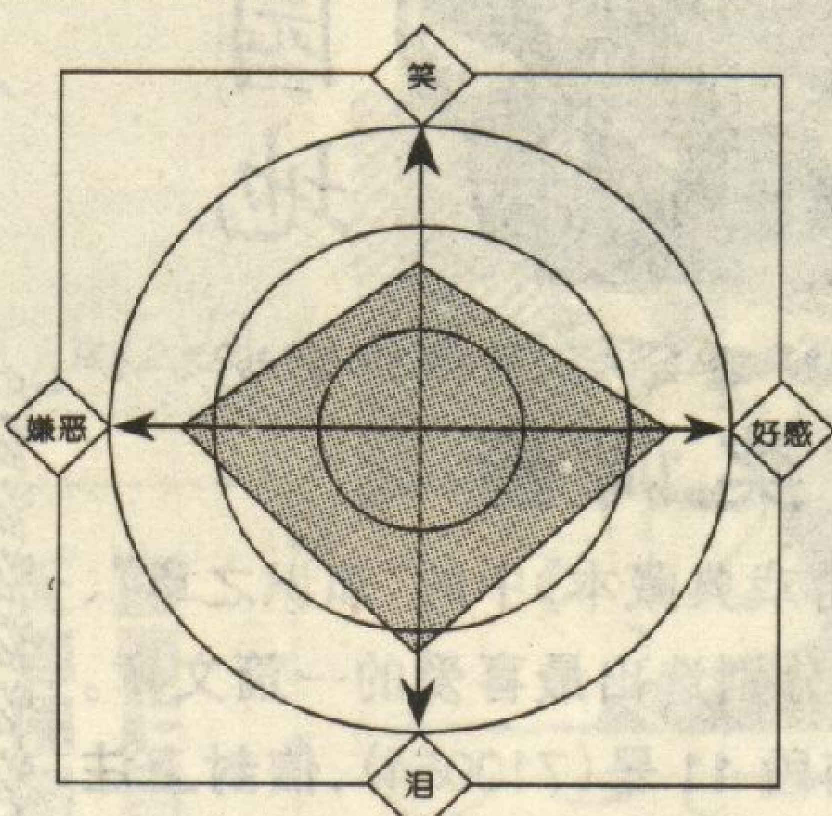
FINAL FANTASY Ⅱ

Ⅱ图表中呈现特征形状，尤其下半部突出，全体比例大大超过Ⅰ，Ⅱ由于有丧生自己的角色登场众多，靠"泪"要素而增强好感，画面上的感情表现的限界也可以说是剧情表现的结果。"厌恶"的要素少于Ⅰ，"好感"较多。



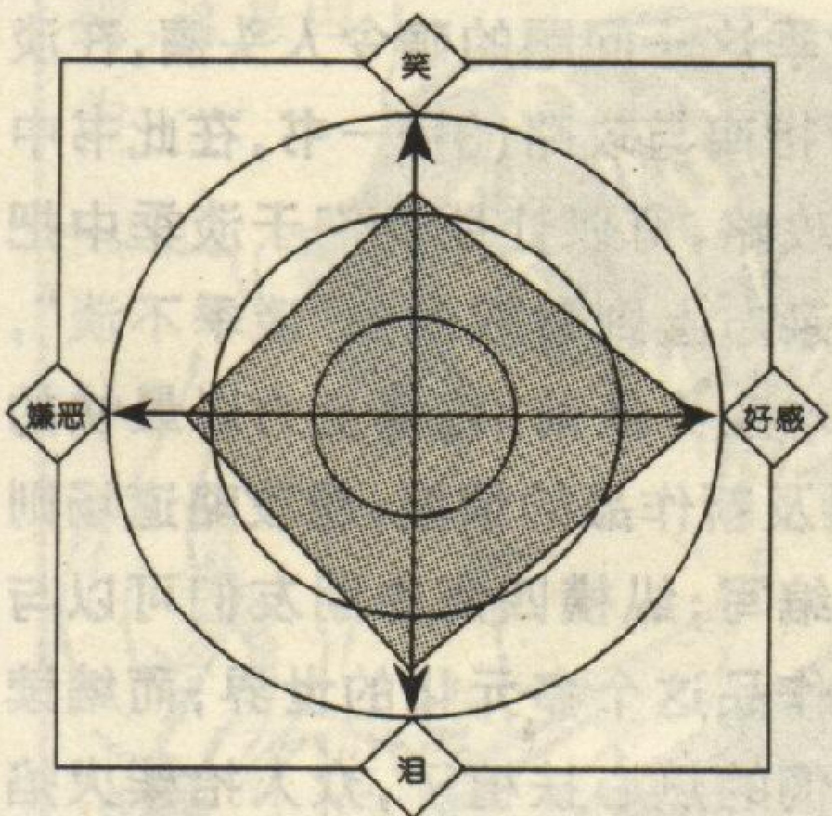
FINAL FANTASY Ⅲ

Ⅲ与Ⅰ、Ⅱ相比，接近正方形，Ⅲ中阴暗倾向减少，滑稽可笑要素较多，故"笑"的部分上升，由于全体接近正方形，表示其感情表现的平均化，与Ⅱ相比好感减少，实际上，Ⅲ的主人公是无个性的，表现上常不如周围其他角色。



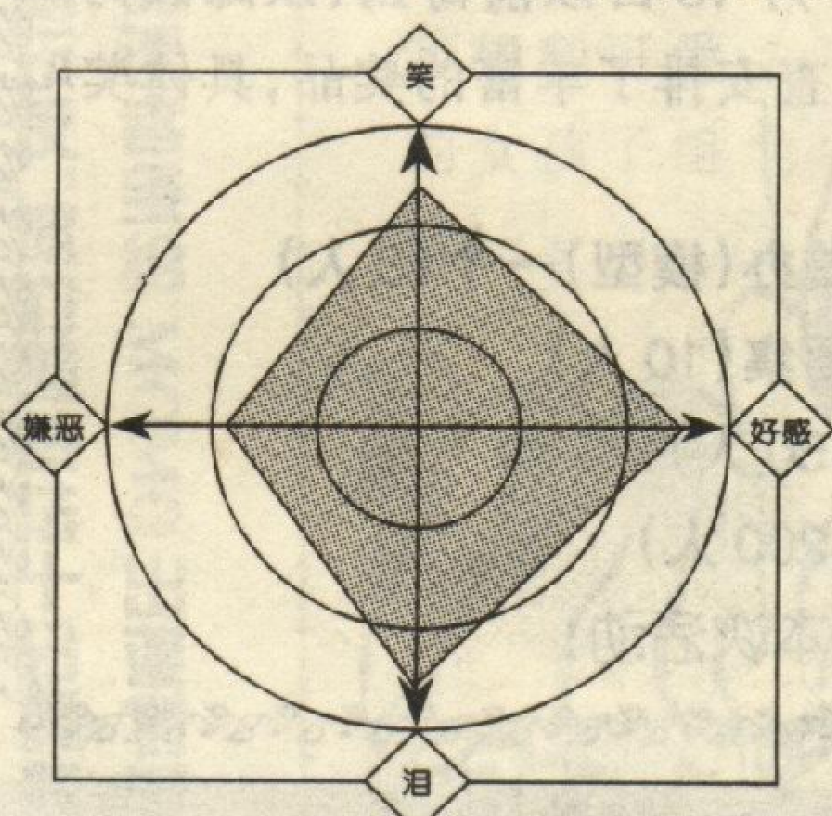
FINAL FANTASY Ⅳ

Ⅳ其表格似乎只是把Ⅲ扩大，主机的机能制约减少，各场景画面的表现力增加，全体的感情也因此增加，而且，给主人公设定某种性格。另外，由于角色的增多，增加了戏剧情，悲伤、欢喜场面也增加。



FINAL FANTASY Ⅴ

Ⅴ所有要素接近最大，角度的笑，吃惊等画面上的表现更加深刻地反映出角色的感情。主要角色5人较少，因此角色会随剧情的使用而增加，且对任何一个角色都至少给予一次展示的机会。



FINAL FANTASY Ⅵ

Ⅵ全体形状、大小与Ⅴ没多大变化，只是"笑"的要素达到最大，在画面上的角色变大。另外使用角色也增加14人，从开始就设定了易笑的角色也是其理由之一，相反，具有人格性的敌人减少，结果厌恶值减少，分离也从根本上减少。

感情参数倾向的综合分析

1、由角色增多而致个性鲜明化

这是从图表中看出的一个事实。类型从Ⅰ到Ⅱ、Ⅲ全体的大小增多，ⅤⅥ达到顶点，其原因之一是角色人数的单纯增加。Ⅰ、Ⅱ中有30人左右，Ⅲ中超40人，在Ⅳ使主要角色中就加入12人，在Ⅴ中由于主角色的减少，一时人数变小，但在Ⅵ中包括14人的主角色已达到72人。因此，那些无个性者被逐步取消，无论任何角色，都不能有和其类似的角色出现。结果产生各类型的角色由于个性鲜明，感情要素的增加，另外，对各角色各方面的细心塑造，结果导致表格的不断增大。

2、由故事的成长产生的变化和付与

除角色增加外，还有一个影响表格的剧情要素，即剧情的增长单纯从时间来考虑(当然玩者间有个人差距)，一般Ⅲ是30小时，Ⅳ是40小时左右，Ⅴ是50小时左右，Ⅵ是60小时，物理要素上延长剧情，不是加入一些罗嗦的情节，而是为增加戏剧性，使角色的行为表现得更鲜明，一般假如1小时中加入一次角色的感情表现，Ⅵ需要60次，在这些场面中加入新内容使其多样性，变化性更强。

3剧情的阴暗沉重部分的缓和

在研究表格时，另外一个需注意的是"笑"的要素的增加，在Ⅰ、Ⅱ中几乎不存在的笑的要素，Ⅲ以后逐渐增多，其理由有2，首先，为了增强角色个性，故意给其增加笑的因素，如Ⅴ的ギルガメッシュ、Ⅵ的カイエン增加了许多狂言的资料。另外，一个理由是剧情中的阴暗部分，尤其是Ⅵ为了提高剧情把背叛、世界末日造成的别离，及死别自杀未遂等沉重要素故意加入了一些笑的因素。

FINAL FANTASY 的角色

支配整个故事的氛围

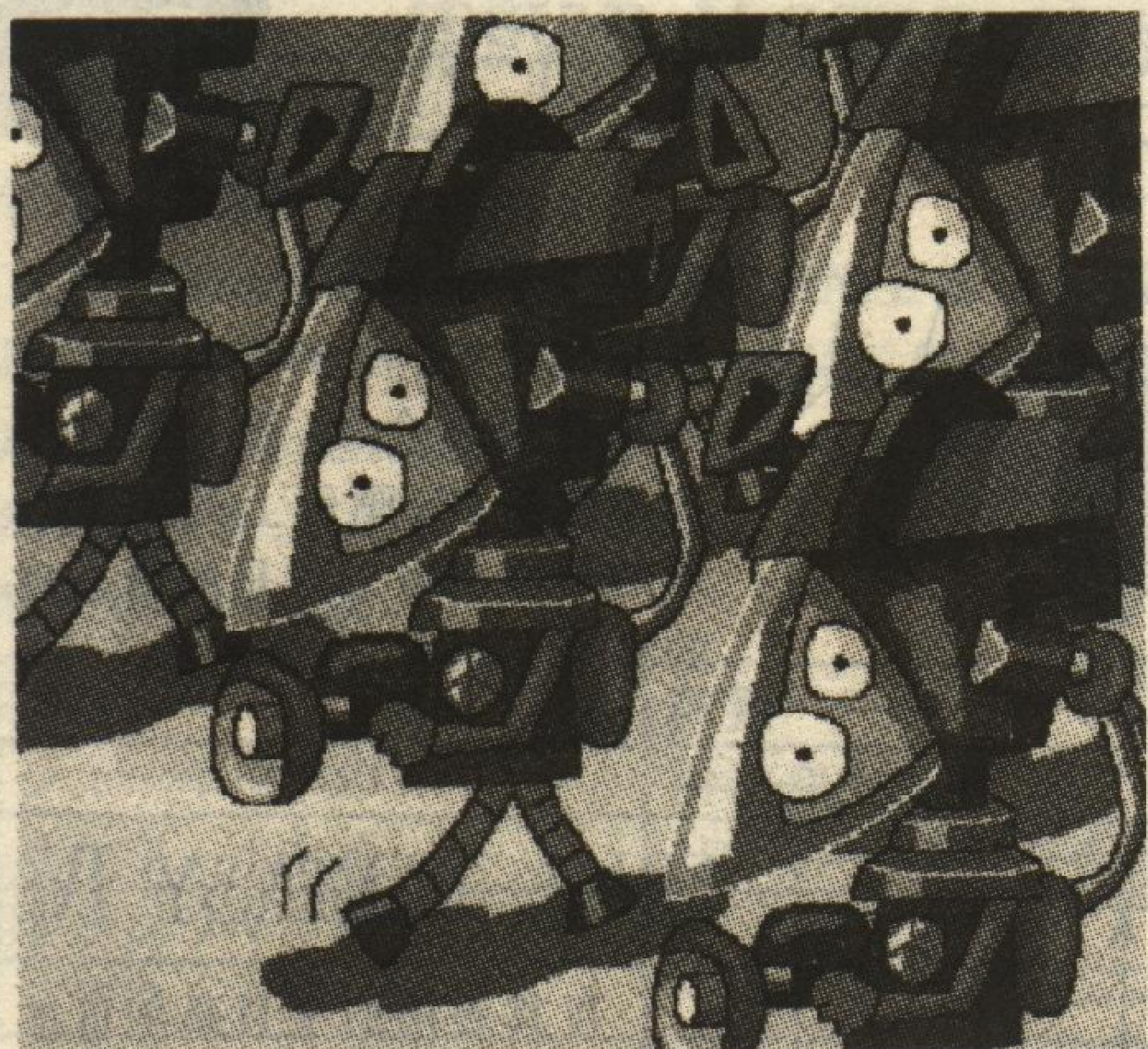
在FINAL FANTASY中，角色并不仅仅是剧情中一个部品，根据角色，使故事的变化变成可能，剧本的演出在某种程度变得容易，而且减少剧情的沉闷，支配整个故事，看左边的各项目就可明白，正因为是大作，角色的愈增多其氛围就会愈强，从Ⅳ的主机的过渡相伴，角色的感情表现，行为也一起进化，这并不是毫无理由的。

使故事的构造改变

在考虑角色间的关系，当然故事越长，其联系愈复杂，但是，以"和主人公的关系"为主线，可以发现比较简单的关系，而且在制作故事时在FINAL FANTASY的场合大都是主人公以外的角色，想一想有时通过对1个角色的改变制作，会改变整个故事的全体构造，故事越长登场人物越多，就越应制出更加明确、有效人与人的关系。同时也就改变了故事构造。

Ⅶ的角色

即使Ⅶ，Ⅳ→Ⅴ→Ⅵ也未改变其继承以往的倾向。可是主人公为我方角色中的认真，"笑"的要素转移到了敌角色一边。



交流感情的园地

编读往来

倾吐心声的舞台

责编/若雨

读者有奖调查

请读者朋友们从《电子游戏典藏本》中的“知识之章”、“回顾之章”和“攻略之章”中分别选出最喜爱的一篇文章。并将其寄到西安市雁塔路南段11号(710054),信封上注明“有奖调查”,请于98年5月15日以前寄到(以邮戳为准)。本刊编辑部特为此次调查安排了丰富的奖品,具体奖品如下:

一等奖:日本原装游戏首办(模型)一个(5人)

二等奖:日本原装精美画集(10人)

三等奖:大幅游戏海报(50人)

鼓励奖:游戏人物垫版(200人)

欢迎广大读者积极参与本次活动!

本期杂志与大家见面时,相信我们的《电子游戏典藏本》也已经面市了。怎么样!里面的内容应该是很吸引人的,而且所采用的风格也与以往的有所不同。

经过三、四月份春季的发售热潮,想必大家都被那些滚滚而来的优秀GAME冲得不知东南西北了吧,反正我是已经玩不过来了。在结稿前,自己曾列出了单子,上面列举了由现在至六月底所应玩游戏的目录,做到最后竟发现时间排得满满的,只好从格斗游戏中挤出一些时间来,将其匀到RPG和SLG上才能勉强安排得当。(嘿!竟然还有人说光《铁拳3》就可以玩一年!!)

编辑部中的同事们正努力打穿近期每一部优秀作品,按他们的速度来看,《电子游戏最新指南与攻略(3)》上面会有不少近期优秀的攻略刊出。

●每年的四、五、六月都是游戏业界的淡季,在这淡季阶段贵刊的杂志将会采用什么方式方法来帮助广大玩家渡过这个“休整阶段”来迎接暑期的“热卖”?

如果还没有什么具体方案,我建议如果把有关游戏类的知识性的文章进行分类,这样每期介绍一下,不仅可以丰富我们的知识,还可以让大家更加深一步的了解到GAME制作幕后的一些事情,而且还可以使新加入游戏圈的朋友们可以系统的了解电子游戏这一“新生事物”。(可能用词不当?)这样一举三得,何乐而不为?

天津　叶勇祥

▲谢谢叶勇祥读者提的好建议,我们很想按照你说的方法去做,不过在我们的典藏本中,已经将有关电子游戏的内容分为了“知识之章”和“回顾之章”向大家进行了系统而全面的介绍,从游戏机的发展史到目前日本业界最为关心的“专利权”事项都有详细的文章进行介绍。所以我们在此也只能感谢你了!不过希望以后能多联系联系,把你的好建议说些给我们。

另外,关于如何渡过游戏淡季这一问题的确令人头痛,在淡季中我们将推出《电子游戏最新指南与攻略(3)》一书,在此书中有不少春季发售的优秀作品的攻略,可以让朋友们于淡季中把过去没有END的作品打穿。而杂志上则争取做到“淡季不淡”,新闻与新作指南栏目将锁定日本业界最前沿,尽全力以最快的速度向大家报道最新的动态,以及新作品的情报;超攻略道场则紧扣目前热卖作品进行攻略的编写;纵横四海中朋友们可以与我们一同进入GAME、动、漫画作品这个多元化的世界;而编读往来这个栏目就需要广大朋友们的热心扶植了,众人拾柴火焰高吗!在淡季中希望大家能抽出时间写一写(名作大家谈)、画一画(漫画)在玩游戏时的感触,并寄给我们。

怎样,叶勇祥读者本刊的“淡季不淡”的行动应该还算比较全面吧?如果有更好的建议请马上写信来哦!

●众位编辑大家好!我是从《电子游戏最新指南与攻略(2)》认识你们的,这本书对我来说简直帮助太大了,上面不仅有我最为需要的攻略(例如:《格兰蒂亚》和《恶魔召唤师》等)还有最新街机游戏的分析(例如《街霸Ⅲ和《侍魂64》)。不知你们这部书间否属于一个系列呢?如果还要继续出版的话,请透露一些《电子游戏最新指南与攻略(3)》的内容和出书时间。

一个不停往返于上海和广州的白领电玩迷

▲《电子游戏最新指南与攻略(3)》可谓好评如潮,这虽然是对我们工作的认可,同样也为我们以后的制作增加不少压力(当然压力就是动力)。此回正在精秘制作中的《电子游戏最新指南与攻略(3)》应采用何种方式才能再一次抓住读者的心,目前编辑部正在进行讨论,相信在本期杂志与广大读者们见面时,我们已经确立了方案。书中的内容方面,大家可以放一百二十个心,我们一定会做到尽善尽美。我们的宗旨:永远做最新最快的攻略,《电子游戏最新指南与攻略(3)》,我们将在前两本书(1)和(2)的基础上,来一个更大的飞跃,每个攻略都会保证绝对完整和正确,虽然制作起来比较困难,但我们坚信、坚信……“付出总有回报”(套用广告词)。于时间上,我们会全力加快制作,把这本书尽早地奉献给读者。

漫园

◀制服之谜
作者：DEVIL

▶队友
作者：DEVIL









大家好，又见面了！随着天气的转暖，人们的心情也越来越好，可惜游戏的淡季又到来了，没有新游戏可以挑战那就找些过去的经典作品再回顾一下吧，有了好的想法别忘了画成四格漫画给我们寄来哟！此外，近来收到不少朋友的来信，信中对漫园栏目提出了宝贵的意见和建议，如广西陈成玩友、山东刘天奇玩友，以及天津邵丽丽玩友，你们的想法十分具有建设性，我们会在以后的工作中注意这些问题。同时，也想请所有热爱漫园栏目的读者多给 MOMO 出谋划策，让『漫园』越办越红火。

——MOMO









通缉犯

作者:冼宇锋







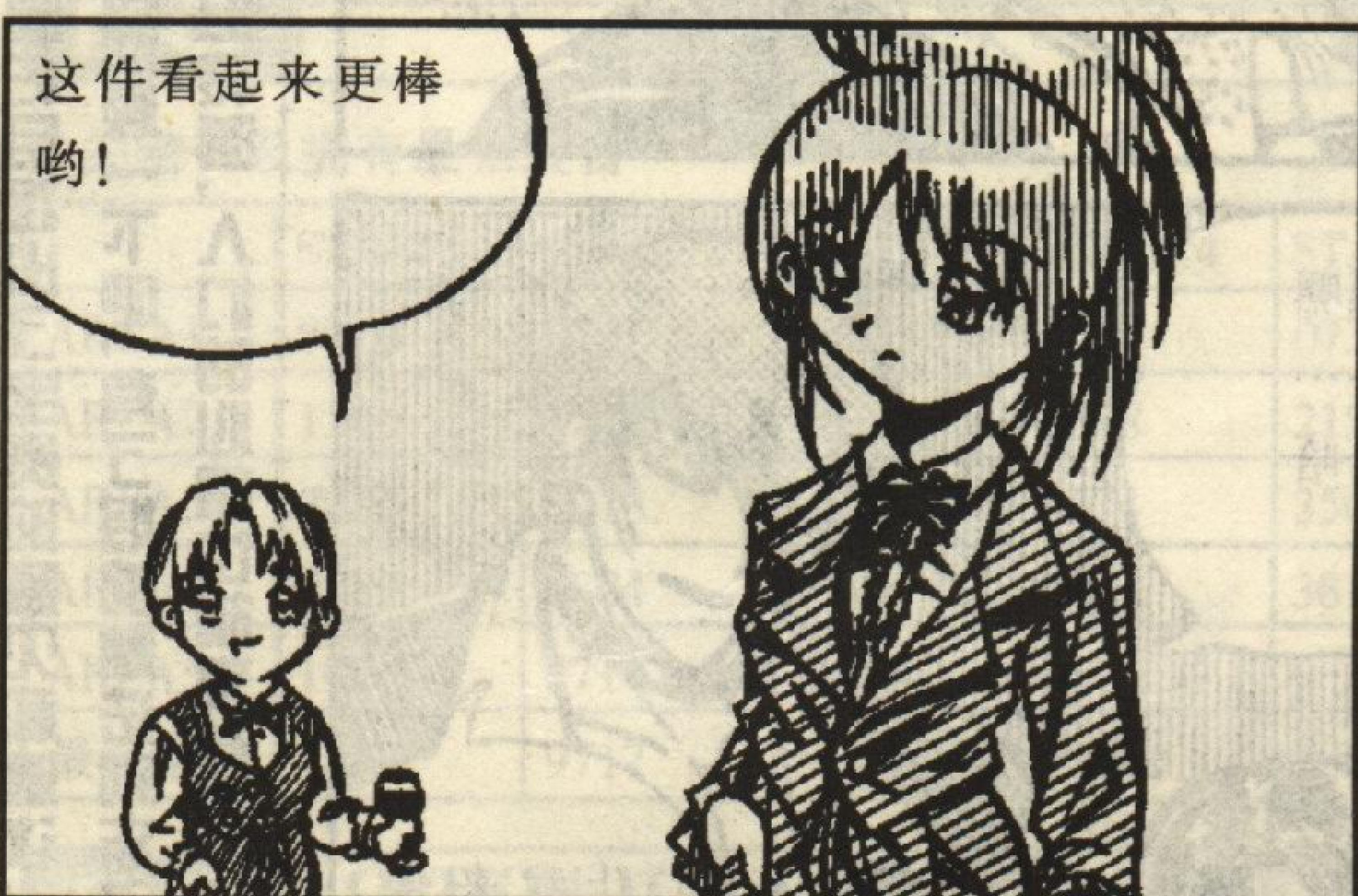


洋娃娃

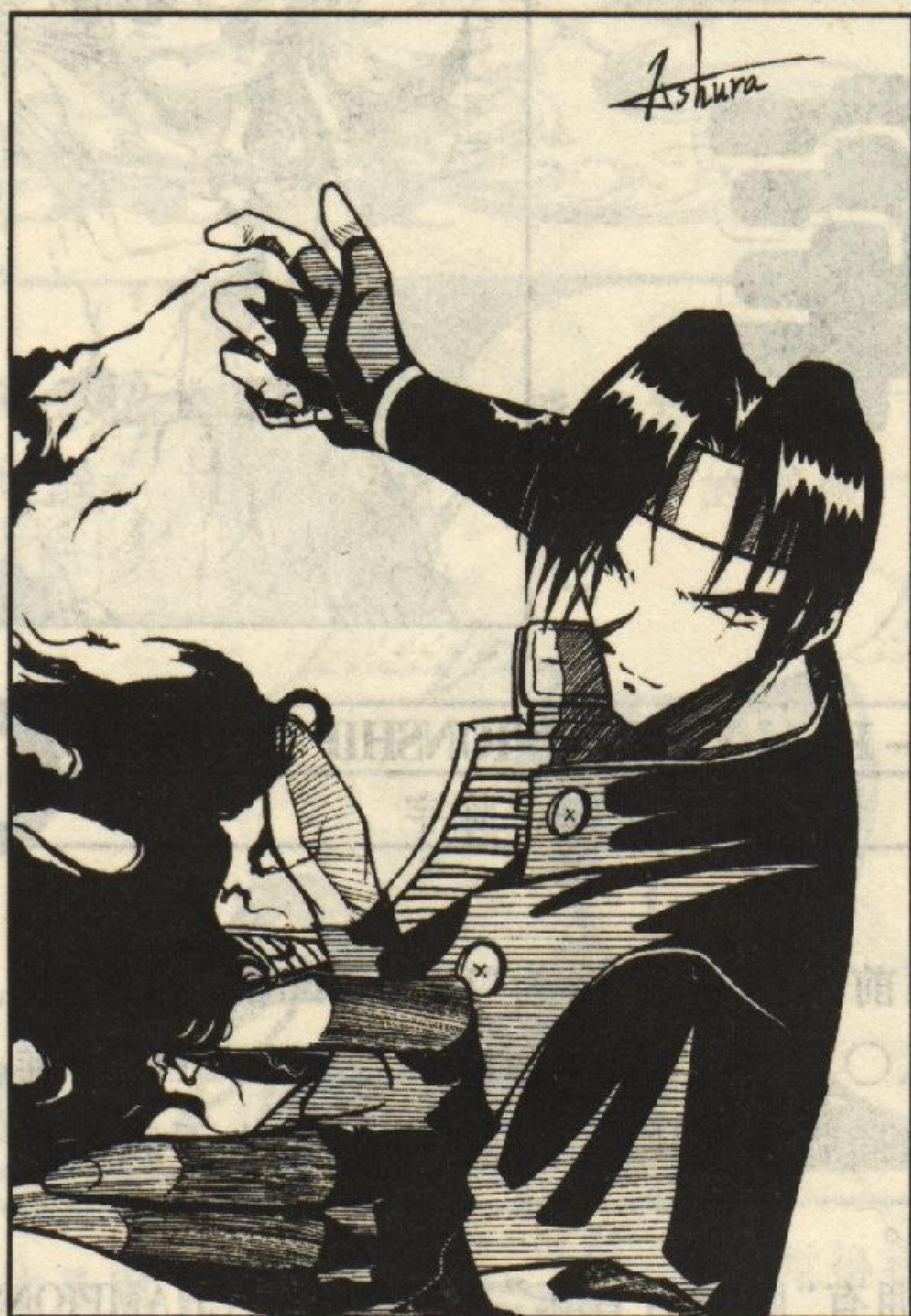
作者:冼宇锋











广东冼宇锋

◀格斗之王之草雉京

已经是老朋友了，这次的作品非常不错。不过那幅“豪血寺一族3”女主角的画像却因某些原因而无法刊出。应该说，你的画技日益提高，不过在人物表情方面似乎有所欠缺，是风格吗？

谢谢你在来信中给本刊提的意见，我们以后在工作中会更加严格的要求自己。

关于投稿的问题，请直接寄往西安发行部，以免耽误刊出的时间。



▶福建刘鹏　侍魂之莉姆露露

这幅画似乎在以前曾经看到过，是作者的临摹作品吗？

虽然画技不错，但缺乏创新，在此我们也希望所有给本栏目投稿的作者能够注意这方面的问题，我们更希望看到你们凭借自己丰富的想象力而创作出的漫画，而不鼓励那种一味模仿日本作品的做法。

不知上面的话对刘鹏玩友是否过于尖刻，但出自好意，万望见谅。



▲北京高健　侍魂之莉姆露露

是幅很细致的作品，不过画中人物似乎少了几分应有的温柔气质。你其它三幅作品都描绘的是男性角色，看来高健玩友还是更善于展现男子汉的阳刚气质呀！

▼河南徐晶晶　格斗之王之八神庵

不错呀！比起上次寄来的作品进步了很多，希望再接再励！

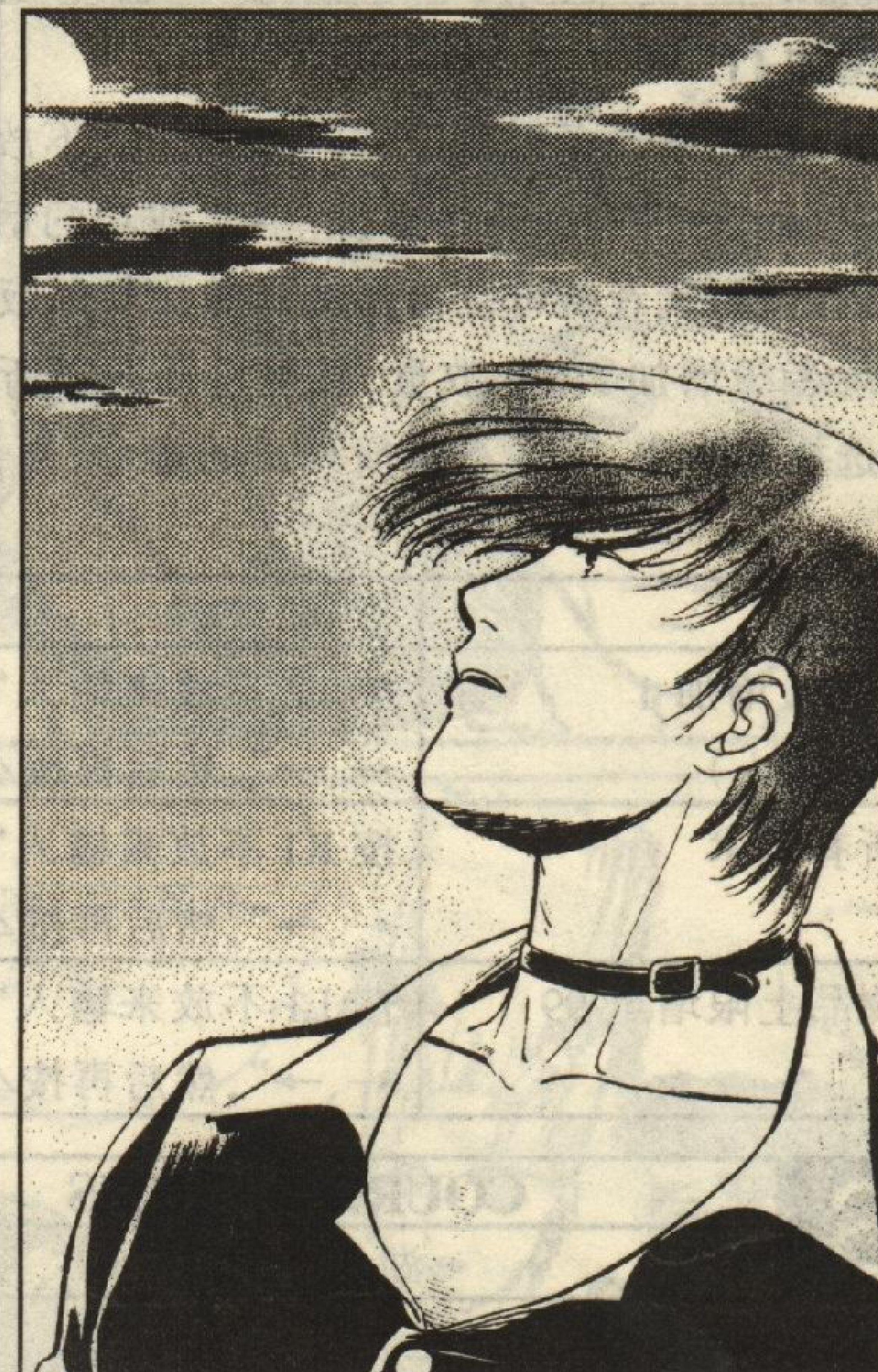


◀陕西郭进

街头霸王Ⅲ之云

在以往的作品中，云总是与其兄弟扬一同出现，但作者偏偏只画了云一个人，是出于对他的偏爱吗？

《街头霸王Ⅲ》和《街头霸王Ⅲ～第二冲击》想必你已经玩过了吧，对云的性能有什么心得吗？你在来信中所询问的关于云与扬的背景资料，我们曾经在97年的杂志中刊登过，你不妨买一本“合订本”查阅一下。





秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS NECTARIS

湖北 周波

PASSWORD 大公开

原本是需要完成"NEW STORY"模式，才能进入"LEGEND STORY"这个 PCENGINE 的原版模式。不过，游戏原来是可以用回 PCENGINE 版的密码，而以下便将全 32 版的密码公开。而当中 17－32 版的密码，玩者只需要将密码倒转输入便可。

MAP	PASSWORD
1(17)	REVOLT(TLOVER)
2(18)	ICARUS(SURACI)
3(19)	CYRANO(ONARYC)
4(20)	RAMSEY(YESMAR)
5(21)	NEWTON(NOTWEN)
6(22)	SENECA(ACENES)
7(23)	SABINE(ENIBAS)
8(24)	ARATUS(SUTARA)

MAP	PASSWORD
9(25)	GALOIS(SIOLAG)
10(26)	BARWIN(NIWRAD)
11(27)	PASCAL(LACSAP)
12(28)	HALLEY(YELLAH)
13(29)	BORMAN(NAMROB)
14(30)	APPOLO(OLOPPA)
15(31)	KAISER(RESIAK)
16(32)	NECTOR(ROTCEN)

PS 天诛

湖北 周波

选版及增加 ITEM

选版：在任务选择画面中，首先按着 R2 不放，然后输入"↑、↑、↓、↓、←、→"四次，再按△及□键。成功的话，各版面的标题便会立刻出现，玩者就可以自由选择想参与的版面了。

若玩者想增加 ITEM 数量，甚至自动获得所有忍法的话，便在物品选择画面中，输入下表所列出的指令，便会得到其相应的效果。

效果	指令
所有 ITEM 增加 1（可不断输入）	按 L2 不放来输入"↑、↑、↓、↓、←、→"，然后再按△及□键。
拥有所有忍术	按 R1 不放来输入"↑、↑、↓、↓、←、→"，然后再按△及□键。
携带物品上限增至 99	按 L1 不放来输入"↑、↑、↓、↓、←、→"，然后再按△及□键。

PS COURIER CRISIS

湖北 周波

主角变身成为外星人

在游戏画面选择进入"SAVE/LOAD"模式，然后在'LOAD"画面中使用输入 PASSWORD 一项。之后，便输入以下密码："XFIFTYONEX"。成功的话，主角便会变成外星人，非常有趣。

PS V－RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

上海 陈宇

隐藏指令

在标题画面前，会有一个名为"INFOGRMES"的 LOGO。若这时输入："←、→、○、△＋○"，便会出现"LOCK OFF"字样，表示玩者可以自由选择版面来比赛。另外，如果输入下表的指令，更会出现各种效果。

此外，若在拥有"隐藏吉普车"之下，进入"CHAMPIONSHIP"模式，然后选择瑞典的 SS1 赛道，便会出现了条如过山车的赛道。

LOCK OFF 出现后输入下列指令不放，直至标题画面出现为止：

效果	指令	效果	指令
"ARCADE"中不受时间限制	L1	隐藏吉普车	□、□＋R1
令赛道变得狭窄	L2	比赛中随意 RESTART	□＋R2

PS BOMBERMAN WORLD

上海 陈宇

各关密码及拥有最强装备

	STAGE1	STAGE2	STAGE3	STAGE4	STAGE5
AREA1	8010	0127	1027	0627	0730
AREA2	1180	1220	2413	8818	2151
AREA3	8086	1018	3009	3674	3562
AREA4	2919	0804	6502	4891	3812
AREA5	1021	0714	6809	0605	——
最强装备	7327	9717	5211	1814	1029

PS OPTION TURNING CAR BATTLE

天津 王军

大量金钱入手

玩者进入"SCENARIO"模式，当购置好车辆之后，电脑便会要求玩者输入阁下的名字，就在这里输入："DAI"。进入游戏之后，玩者便可以进入车店等购买车辆，便会发现玩者的资金突然增加到 1000000PT 了。

PS MELTYLANCER RE－INFORCE

天津 王军

AUTO－PLAY MODE

这个模式主要是让电脑来代替玩者进行游戏，而方法就是：在非战斗画面中，使用 2P 手键，然后按着"L1、L2、R1、R2 及 SELECT 键"，再按 START 键便可。若想解除的话，只需要将指令再输入一次便可。

PS R-TYPES 秘
北京 曹雪松

选关及增减战机移动速度

在标题画面中,快速输入以下指令:"L2×10、R2×10";成功的话,便会听到一下音效。之后在游戏中,按START键暂停,便会发现当中增加了"选关"一栏,只要按方向键左或右便可自由选关。

另外,在游戏中按START键暂停,然后按着L2键输入:"→、↑、→、↑、↓、←、↓、←",之后只要仍然按着L2键,便可以按○键来增加速度,又或者按×来将战机的速度减慢。

PS FIFA ROAD TO WORLD CUP 98 秘
北京 曹雪松

无限增加球队资金及球员能力

无限资金:在游戏画面中选择"CUSTOMIZE SQUAD"一项,然后进入"TEAM EDIT",之后便输入"L2、L1、□、×、□"。成功的话,便可以选择设定原本不能调整的球会资金数量,到时想要几多就俾几多给你,十分方便。

增加球员能力:同样在游戏画面中选择"CUSTOMIZE SQUAD"一项,然后进入"PLAYER EDIT",之后便输入"L1、L2、×、□、×"。成功的话,便可以随意将球员的能力提升,而且完全没有任何限制。

PS ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION 秘
山西 许天

隐藏人物、SPECIAL GALLERY

使用八位人物来将游戏打爆,便会出现四位隐藏人物,包括:宇宙恐龙ZETTON、异次元超人ACE·KILLER、军刀暴君ALIEN MAGMA及古代怪兽GOMORA。此外更会出现"SPECIAL GALLERY",提供该四只怪兽的资料。

PS TALES OF DESTINY 秘
山西 许天

使用未习得的魔法

在此声明,由于本秘技或会影响游戏的正常进行,所以玩者应预先将游戏SAVE,以策安全。至于使用的方法就是:战斗的时候,进入咒文画面中,然后按着"↑"不放。一会之后当游标突然由画面上方,去到画面的下方时,便可改为一下一下的按,不久便可发现一些未习得的魔法在画面下方出现。不过,如果玩者的TP值是10的话,便只可以选择一些消费TP值10或以下的魔法,至于超过主角TP值的魔法,玩者仍然是不能使用的。

PS、SS TOUR PARTY~去卒业旅行吧~ 秘
山西 许天

四位隐藏PARTNERS

在标题画面中,玩者只要输入以下所列出的指令,成功的话便会有一声效果音,这样就会增加了四位隐藏PARTNERS:

人物	指令
响 史郎	○、×、○、×、L1、R1、L1、R1、×、○、×、○、R1、L1、R1、L1(PS) A、B、A、B、L、R、L、R、B、A、B、A、R、L、R、L(SS)
利根文吾	○×16次(PS) A×16次(SS)
阿贺野奈绪	↑、↓、←、→、L1、R1、○、×(PS) ↑、↓、←、→、L、R、A、B(SS)
涟汭	↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、→、↓、←(PS/SS)

SS J-LEAGUE 实况炎之STRIKER 秘
四川 刘伟

自创最强选手

玩者需要进入"选手作成"画面中,在输入了姓名、外貌之后,便会进入选手能力分配画面。玩者首先用尽所有电脑原本给予玩者的能力值(即"のこり"到0为止),然后到未曾增加的能力项目上减少1点,再将那1点给予另一之前未有增加的项目上。完成之后,再移回之前被减少了1点的能力项目上,按一下A键,然后再按一下B键。这时便会发现"のこり"一项的数值突然变为255,这样玩者便可以把球员的能力值全部增加至99了!

SS WINTER HEAT 秘
四川 刘伟

使用DISCMAN来参赛

玩者只需要每次在竞技项目出现的时候,输入以下所列出的指令。成功的话,便会发现原来的选手会被不同颜色的DISCMAN所取代。不过,当进入下一项目时,玩者便需要重新输入指令,才能继续使用DISCMAN。

指令	
YELLOW DISCMAN	↑↑B↓↓B
BLACK DISCMAN	↑↑↑B↓↓↓B
PINK DISCMAN	↑↑↑↑B↓↓↓↓B

四款有趣秘技

赤足比赛

在比赛项目画面出现时,便输入以下指令:"←、←、←、→、→、→"。成功的话,当进入比赛时,便会发现人物会以没有雪橇的状态下比赛。虽然非常有趣,不过速度会因此而减低,要取胜便有点困难了。

可使用此秘技的比赛项目:

SKI JUMPING、DOWNHILL、SKELETON、SLALOM、AERIAL SKING、BOBSLEIGH及SNOWBOARDING七项。

跳远花式

此秘技主要是在SKI JUMPING时使用。当玩者按起跳时,便输入:"↓、↑",然后将角度调校到60度,到时选手便会跳出一个空翻来。另外,在同样地方输入"←、→"的话,便会在空中表现出一些有趣的花式。

DOWNHILL 比赛时之秘技

在比赛时,玩者除了可以按来加速之外,还可以按"↑"来将速度增加约30%。此外,在跳越斜坡前,先把方向键转一圈,然后才按键起跳。成功的话,选手在跳越斜坡时,亦会表现出一些花式来。

增加回复体力的速度

玩者有参与CROSS COUNTRY SKING时,当比赛出现"GO"时,便按着A键不放。之后,玩者便会发现选手回复体力的速度,比起原来的速度增加了不少,那样无形中增长了加速的时间,令胜利变得更为容易。

SS 仙窟活龙大战 秘
四川 刘伟

欣赏所有图画之方法

玩者只需要开启游戏所附送的"OMAKE DISC",然后进入选项画面。之后,玩者便指向"おまけの绘"一项,再按着L键不放来输入:"↑、↓、←、→、X、Y、Z",然后按A/C键进入便可以欣赏当中所有的图画了。

SS SDGUNDAM GCENTURY S 秘

浙江　赵刚

特殊姓名大公开

游戏虽然已改到 SEGA SATURN 上推出，不过大家仍然可以用回一些 PLAY STATION 版的秘技，例如：进入 OPTION 画面后，只要按 L 及 R 键便可改变背景图案；另外，更可以用回之前的特殊姓名，以得到不同的效果。

特殊姓名一览表

姓名	效果
シン・マツナガ	阶级变为大尉
リュウ・ホセイ	LEVEL 3，阶级变为大尉
カツレッキッカ	NT 会增加到 70
フラウ・ボウ	LEVEL 1
ハロ	LEVEL 1
シャクティ	NT 会增加至 90
B・ジョーカー	LEVEL 变为 ACE2
J・I・ダイヤ	LEVEL 变为 ACE2
K・エース	LEVEL 变为 ACE2
Q・T・スペード	LEVEL 变为 ACE2
キラル・メキレル	LEVEL5
リリーナ	LEVEL1，阶级变为大尉
リョウ・ルーツ	LEVEL5
テフ・スタリオン	LEVEL5
ランドール	LEVEL5
ガンズ	LEVEL5
ゴットン・ゴー	LEVEL1，NT 变为 0
タニー	LEVEL4
テル	LEVEL3
テューン	LEVEL3
ロンメル	LEVEL4

SS TWINKLE STAR SPRITIES 秘

浙江　赵刚

令 MACKY 的 PARTNER 消失

先在标题画面进入 SATURN MODE，然后在人物选择中使用 MACKY。当 LOAD 碟时，便按着“X、Y、Z”三键不放，直到游戏开始时，便发现 MACKY 的 PARTNER 消失了；惟此秘技只能使用一个回合，到下一回合时，便要重新输入了。

N64 SIMCITY 2000 秘

北京　董军

开始时便可以进入隐藏第 3 章版图

在标题画面中，输入：“C↑、C↑、C↓、C↓、C←、C←、C→、C→、C↑、C→、C←、C↓”。成功的话，在画面下方示意玩者按 START 的一行文字便会变成绿色，当开始第三版时，更发现最初的资金竟有 $ 5000000。

N64 64 中发现！我们的宠物世界 秘

北京　董军

公开所有宠物之形态

玩者首先进入“おまけ”模式中，然后在画面中顺序输入：“右＋C、右＋C←、上＋C↑、下＋C↓、下＋C↑、上＋C↓、右＋C→、左＋C←、L＋R”成功的话，便可以在“たまごっち研究ノート”中欣赏所有宠物的形态。

左：请用十字键输入。

C↑：请用 C 那一组键来输入。

N64 实况足球 3 秘

北京　XYZ

创造强大赛力选手

OPTION 画面中，进入“选手作成”一项，然后根据下表将球员的位置、姓名、肤色等输入。成功的话便会发现该球员的能力，与世界知名球员的能力相若，这样玩者便可以创造一名真正世界级的球员了。

位置	姓名	肤色（页数/样貌）
GK	ロジルマール	2/H
DF	ロロマテウス	4/F
DF	ロロバレージ	2/C
DF・MF	ロブッフバルト	4/C
DF・MF	ベッケンバウアー	2/D
MF	ロロリネカー	2/F
MF	ラモス溜伟	7/B
FW・MF	D・マラドーラ	7/E
FW・MF	リトバルスキー	2/G
FW・MF	ロロクライフ	2/B
FW・MF	ロプラティニ	2/A
FW・MF	ロアルシンド	4/G
FW	ロスキラッチ	1/G
FW	ロロウェア	9/F

ARC MARVEL VS. CAPCOM ~ CLASH OF SUPER HEROES ~ 秘

北京　XYZ

如何选择 SPECIAL PARTNER、使用六位隐藏人物之方法

在第上期曾为大家介绍过如何使用两位隐藏 SPACIAL PARTNER…“SHADOW”&“SENTINEL”。事实上，玩者是可以根据一定的方式来选择自己所喜爱的 SPECIAL PARTNER。首先，我们会发现 SPECIAL PARTNER 表是分为 20 格（未将隐藏角色计算在内），如果我们将之编上号码，便会得出以下结果。另外，我们亦将控制器作如此编码，之后我们便可以介绍如何选择 SPECIAL PARTNER 之方法了。

超战士（1）	LOU&阿卡比（2）	阿瑟（3）	想钟 崎（4）
东风（5）	DEVILOTTE 公主与地狱大师&DR. 震栗（6）	ANITA（7）	魔法使 PURE&老虎猫阿花（8）
MICHELLE HEART（9）	THOR（10）	CYCLOPS（11）	MAGNETO（12）
STORM（13）	JUBILEE（14）	ROGUE（15）	PSYLOCKE（16）
JUGGERNAUT（17）	ICE MAN（18）	COLOSSUS（19）	US AGENT（20）

六位隐藏人物

使用方法（可同时选择两位隐藏人物）

LILITH：在人物选择画面中，首先移到 **ZANGIEF** 那里，然后顺序输入：“←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↓、↓、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、→、←、↓、↓、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、←、↓、↓、↓、↓、→、↓”便可。

SHADOW LADY：在人物选择画面中，首先移到 **MORRIGAN** 那里，然后顺序输入：“↑、→、→、↓、↓、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、→、→、←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、↑、→、→、↑、↑、←、←、↓、↓、↓、↓、↓”便可。

ORANGE HULK：在人物选择画面中，首先移到春丽那里，然后顺序输入：“→、→、↓、↑、←、←、→、→、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、↓、↓、→、→、↑、↑、↓、↓、↓、↓、↑、↑、↑、↑、←、↑”便可。

ROLL：在人物选择画面中，首先移到 **ZANGIEF** 那里，然后顺序输入：“←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、→、↑、↑、→、→”便可。

RED VENOM：在人物选择画面中，首先移到春丽里，然后顺序输入：“→、↓、↓、↓、↓、←、↑、↑、↑、↑、→、→、↓、↓、←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、←、←、↑”便可。

GOLD WAR MACHINE：在人物选择画面中，首先移到 **ZANGIEF** 那里，然后顺序输入：“←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、→、→、←、←、↓、↓、↓、↓、→、→、↑、↑、←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、↑”便可。

机动战士高达(GUNDAM)百年史【后篇】

文/KING、雪鹰、AKIRA　责编/KING、E·T

机动战士V高达

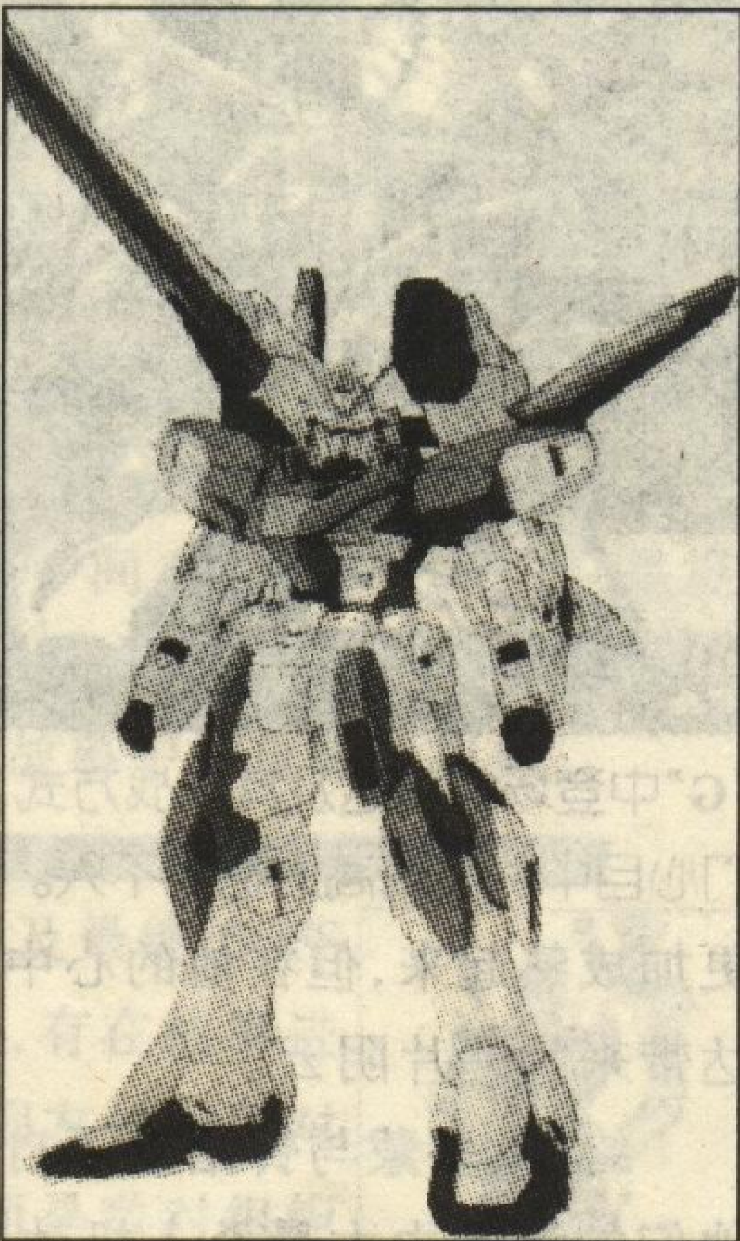
时代背景

从人类开始进入太空，到向宇宙进行移民，进而因相互间的纠纷展开争战，这几个时期的巨大变动，实际在时间上也只不过用了几百年而已。

宇宙世纪0140年，由于地球联邦政府的老朽化，使得地球圈各方面一天天趋于疲弊，同时促成了殖民卫星主义的抬头，自治独立运动再度掀起浪潮。而各卫星间因经济差与贸易的不均衡引起的对立，也逐渐变得明显化。

在这样的局面下，野心家很自然地应运而生。从0145年开始，由何塞·科加其领导的党派，拥立女性思想家玛莉亚·阿摩尼亚，获得了各殖民卫星的广泛支持，建立萨斯卡尔帝国，并以“建立新秩序”的大义名分，对地球联邦宣战。

在斗志高亢、装备精良的加其党攻势下，联邦政府表面上强大的军事力量立刻暴露出其软弱本质。为此，一些担心着地球存亡的人士于0148年结成了一支非正式的武装组织，其成员包括原属于联邦军的战士及曾在阿纳海姆工作的技术人员，还有更多来自民间，满怀热情的少年志愿者……组织的名字，便是利加军事同盟。为对抗强大的敌人，该组织于0149年开始研制最新型机动战士——V(Victory)高达。



这便是V高达，集宇宙世纪高达技术之大成的MS。



原本是无忧无虑的少年，却因战争的爆发而成为职业战士。

STORY

在高达的历史上，出现过许多年轻的优秀机师，他们都同样担负着重大的使命，面对着苛酷的战斗。15岁便成为V高达机师的少年胡苏也不例外……宇宙世纪0153年，胡苏与他的战友——以珍子、夏珂蒂为首，全部由女孩组成的“修拉克小队”一起，与克罗诺克尔等侵略者进行着不懈的对抗。而且，他们的努力，最终为这个时代、为人类社会翻开了充满希望的新一章。



她们便是修拉克小队，在战场上成为胡苏有力的后援。

编者按

到"V"高达结束，以"U.C"计算的宇宙纪元中所发生的故事也随之告一段落。以下的几部作品虽然也有着"高达"的名称，但使用的纪元各不相同，令人很难确定这些故事的年代哪个在前哪个在后，尤其是"G高达"，里面的大部分设定及整个作品的气氛都和宇宙世纪的故事所构筑的世界观格格不入。AKIRA君对这几部的评价是"完全在胡闹嘛！"，雪鹰君则提出"还是把这些解释成是在另一个平行空间发生的高达故事比较合理。"真要把这几部（尤其是"G"）算进高达系列的话，恐怕也只有这样理解了。

机动武斗传G高达

时代背景

自从地球上诞生了名叫人类的生物，他们就不停地为了将自己的生存条件变得更好而不断进化和进步。但是，人口的爆炸性增长和对资源的过度开采，终于使地球的环境日益恶化，进而慢慢走向荒废。

因此，人类开始寻求向外太空移民并定居的可能性，并终于在条件成熟时建起了形如宇宙浮游大陆的卫星城市，而且将各国的主要经济、文化及军事等部门全部转移到卫星上面。这样，每个国家都同时拥有外太空与地面的两块领土，有权有势的达官贵人也就当然地住在太空，而地面上与太空中的住民在政策上受到差别对待的状况，不论当权者再怎么掩饰也已是显而易见的了。

随着向外太空移民的体制确立，人类的纪元也进入了名叫未来世纪（简称F.C）的新时代。无论如何，新纪元的到来给人们带来了无限的希望，曾危胁着众多人类生命的世界大战，在这个时代中，已将不会再度出现。



虽然以这架G高达的名字作为标题，但实际上多蒙到后半段剧情才能乘上它。

这一变动源于进入未来世纪时各国间达成的战争废止协议。该协议决定，掌握地球领导权的国联盟主应当由持有最强技术力和最尖端科研成就的国家来担当，而这一象征国家荣誉与霸权的盟主之位每四年决定一次，上届的冠军国也许将会连任、也许会被更强的国家超越及取代。代替战争决定国际霸权的比赛，便是各国技术结晶的高达——机动斗士（简称MF）间所进行的"高达格斗大会"。

高达格斗是将机体性能与机师武技合为一体进行的比拼，所以与集高精科技于一身的高达一样，各国的代表选手们也都是体能和武技超乎常人的优秀格斗家。每隔四年，便会有这样一群了不起的斗士们带着各自的MF，如陨星般降落到地球上，并在之后十一个月间以地球为场地互相挑战、厮杀。比赛中只要高达的头部不被破坏，便可以保有参赛资格战斗下去，直到进入第十二个月的决赛。就这样一届一届大会召开又闭幕，世界的霸主也换了一个又一个，转眼之间，时光已是F.C.60年，第13届高达格斗大会又要开始了……

STORY

深蓝色的天幕下，许多球形宇宙货柜带着熊熊烈火，进入地球的大气圈，各国的斗士们正与自己的高达一起置身其中，准备在即将到来的一年间，为了自己与祖国的荣誉而战斗。

但在他们中间有一位斗士，怀着与别人完全不同的心情和目的，这位名叫多蒙・卡休的新日本少年，虽然同样参加比赛并以冠军为目标，但那完全是为了自己的父亲卡休博士从冷冻刑中被解放出来……



多蒙与恩师东方不败，在整部作品中多次展开精彩的生死决斗。

事情发生于几个月前多蒙尚在地球学习武艺的时候，其父卡休博士与多蒙兄长乔治一起进行的终极高达开发也进入收尾工作，谁知军方却认为拥有自我再生、自我增殖、自我进化机能的终级高达是卡休博士为实现自己野心而制造的恶魔高达，并将卡休一家逮捕。更令人难以置信的是乔治公然拒捕，并驾驶恶魔高达消灭了追兵逃往地球，多蒙与乔治的母亲也在双方交火时被误击身亡，卡休博士亦被判无期冷冻刑。因此，多蒙要救出父亲，唯有驾驶着父亲好友深村博士设计的MF——闪光高达（SHINING高达），为新日本赢得格斗大会的冠军一途。就这样，多蒙与他的助手——深村博士之女铃一起来到地球上，准备迎接即将到来的激烈比赛的挑战。



"看吧，东方正鲜红地燃烧着！！"是本作中的经典台词。

出身于传说中强劲流派的多蒙，身怀绝技、充满自信，在与一个又一个劲敌的比试中持续着不败的纪录。众多对手中，也有同样勇猛顽强的热血男儿，通过交手而与多蒙互相敬佩，成为知己。其中包括新美国街边仔出身的拳王，驾驶极限高达的捷波特；能与多蒙打成平手的功夫小子，新中国少林寺出身操纵飞龙高达的萨塞西；被新俄罗斯囚禁的前宇宙海盗，神力无双驾驶重型高达的巨汉亚鲁哥；以及新法国贵族公子出身，重视骑士荣誉的玫瑰高达操纵者玖路乔等。多蒙也一天比一天更加成熟起来，但在他的心中，始终无法挥去哥哥乔治及恶魔高达带来的一片阴云。



"G"中登场的高达及其作战方式，都与人们心目中的传统高达格格不入。

终于，多蒙与铃踏上了自己祖国日本的土地，但在新宿等待他们的竟是由大量杀人机动兵士组成的死亡机甲军团的袭击。而在这里守护着市民并与死亡机甲战斗的人，便是传授多蒙武

艺的授业恩师、上届高达武斗大会的优胜者东方不败！在东方不败的巧妙设计下，死亡机甲的攻击终于被阻止了。然而，在一个偶然的机会下，多蒙和铃惊异地发现，东方不败的真正目的，竟是利用恶魔高达完成他自己的野心！在多蒙及同伴们面临生死危机的千钧一发之际，幸而一位神秘的高达战士——会使用忍术的德国代表休巴鲁兹现身相救方才幸免于难。

认识到自己力量不足的多蒙与捷波特、萨塞西、玖路乔及亚鲁哥五人，先后前往地球上以残酷环境著称的基亚纳高地进行修练，谁知东方不败及恶魔高达军再次袭击而来。在休巴鲁兹的帮助下，战士们先后突出重围，只剩多蒙一人留下与东方不败进行决斗，卫星城的新日本军方负责人乌鲁贝少佐认识到事态的严重，为基亚纳高地的多蒙送去了闪光高达的后继机神王高达（GOD高达）——即G高达。这时的多蒙，在东方不败面前已经逐渐 不支，他发现东方不败的座机MASTER高达已接受了恶魔高达的细胞（DG细胞），因而拥有着难以想像的强大力量……

持有DG细胞之力的MASTER高达将闪光高达破坏后，多蒙转乘上新机体GOD高达。但是即便移植了资料，仍不能启动新机体。最后，铃使用脑波通信装置将闪光高达的动态资料移植，高达终于启动成功。

第13届高达武斗大会在新香港开幕，在那里等待多蒙的竟是他以为死在基亚纳高地的东方不败，以及曾经败在多蒙手下、丧失参加资格的米格罗和查普曼。在豪强林立的开幕式上，多蒙公然发表全胜宣言。G高达第一战的对手乃新希腊的选手马基罗特驾驶的宙斯高达，多蒙使用新的必杀技“爆热GODFINGER”，将其击败。梦想能成为高达战士的少年秦，偷偷地启动G高达，为了阻止他，多蒙的肩部负伤，不得已带伤应战新印度的选手。接下来的一位对手竟然在开赛前于街头企图暗杀多蒙，逃过一劫的多蒙于武斗大会上堂堂正正地击败对方。萨塞西初恋的少女塞茜尔的哥哥，居然是他初次交战对手新丹麦的代表！萨塞西竭尽全力方赢得了胜利。多蒙的下一个对手是曾在街机厅中遇到的神秘少女安蕾碧，在激战中安蕾碧开动狂战士模式，诺贝尔高达和G高达之间展开了殊死搏斗。

恶魔高达的四天王终于现身，首先出现在多蒙眼前的是驾驶“天剑绝刀”的米格罗。拥有DG细胞的米格罗与以前相比，简直判若两人。另一方面玖路乔为救被追杀的玛丽娅，面临四天王之一“狮王争霸”的驾驶者查普曼的挑战。潜入新香港市政厅地下秘密基地的休巴鲁兹，亲眼目睹了正在再生的恶魔高达。随后，恶魔高达的头部露出地面，发现它的多蒙正欲上前时却遭到东方不败的阻拦，在战斗中多蒙察觉出东方不败的身体似乎有些不适。新法国的首相考虑到政治上的原因，让玖路乔弃权。玖路乔认为不战而败违反骑士道精神，执意要与多蒙决一胜负。好不容易战胜玖路乔的多蒙，下一个对手又是自己的伙伴之一萨塞西。决战之前萨塞西偶然读到父亲的遗书，更增强了他再兴少林寺的决心，抱着必死觉悟的他在和多蒙的激战中领悟了最终奥义“真流星蝴蝶剑”。新香港的首相黄润发想令安蕾碧成为恶魔高达的搭乘者，因此而绑架了新瑞士的贝尔曼博士，诱使安蕾碧自投罗网。多蒙在寻找失踪的安蕾碧途中，被东方不败的爱马“风云再起”带到他的师父面前。两人谈话时，恶魔高达的头部突然来袭，两人被困在地下。东方不败将其流派最后的绝招传授给多蒙，那就是“石破天惊拳”！两人同时使用石破天惊拳，打碎堵住通路的巨石，共同脱险。



虽扮演反面角色，却仍是一位值得尊敬的武学大师。



在“超级机器人大战F”的游戏中，亦有这样重现原作事件的画面。



高达武斗大会中多蒙和休巴鲁兹一战，已经领 会石破天惊拳的多蒙将其打成重伤。铃化妆成护士潜入医院中，不仅得知休巴鲁兹乃多蒙的哥哥乔治的克隆体，还了解到恶魔高达事件的真相是乌鲁贝少校和父亲深村博士的阴谋！当玖路乔的玫瑰高达和查普曼的狮王争霸决一死斗时，拦在多蒙面前的竟是已经狂战士化的安蕾碧。被多蒙打落海中的诺贝尔高达，现出其真正姿态——四天王之一“笑傲江湖”！由铃接替与安蕾碧战斗后，多蒙追上恶魔高达，在石破天惊拳的闪光中消失的乔治和休巴鲁兹的影像重叠在一起，向自己的弟弟多蒙道谢。因缘的师徒对决终于展开，多蒙和东方不败两人的斗气令天地鸣动！在战斗中，弟子了解到师父内心深处的悲伤，两人同时启动黄金色的超级模式放出石破天惊拳！

多蒙终于得胜回来，但是在迎接他的人群中不见铃的踪影。为了谋取宇宙霸权的乌鲁贝少佐绑架了铃，并将她放入恶魔高达的中枢部。得知这一情况后的多蒙，飞向宇宙。拥有了新中枢后的恶魔高达开始急速增长，铃的全身都被金属所笼罩。为了守护地球，所有的高达斗士都一起出击。在这最后的战斗中，安蕾碧告诉因不敌恶魔高达而垂头丧气的多蒙：“我教你打开女孩子的心的魔法咒文，那就是‘我爱你’！”在众人屏息注目下，多蒙鼓足勇气向铃告白，打破了铃的心之壳。铃从恶魔高达中挣脱出来，飞入多蒙的怀抱，两人共同发出石破天惊拳，彻底摧毁了恶魔高达！在欢呼声中，多蒙和铃骑着风云再起飞驰向远方……



这便是最后的超必杀技——“爱的石破天惊拳”!!

编者按

“高达”中最异类的作品，莫过于“G高达”了。在严谨的卡通迷中，恐怕没人会认同这一部东西，在小KING的朋友中也时常可以听到“机动圣斗士”之类的戏谑评价。不过小KING我本人还是挺喜欢这部东西的。OK，接着写下一篇。

机动新世纪高达X

时代背景

这是一个人类科技高度发达，已可以自由出入宇宙的时代……

人们纷纷向太空的殖民卫星移民并形成庞大的群体，随后便为争取政治、经济地位而掀起运动，进而引发了地球与殖民卫星的武力冲突。

战火不断地燃烧，数以千万计人们的生命被一次次的战争埋葬。终于，“第七次宇宙战争”爆发了，这场战争几乎导致人类社会的崩溃。存活下来的人们，在荒废的地球上开始了艰难的重建工作，这一新的时代，被称为战后世纪(A.W)。


作为主角的少年卡洛德·朗与他的爱机高达X。

STORY

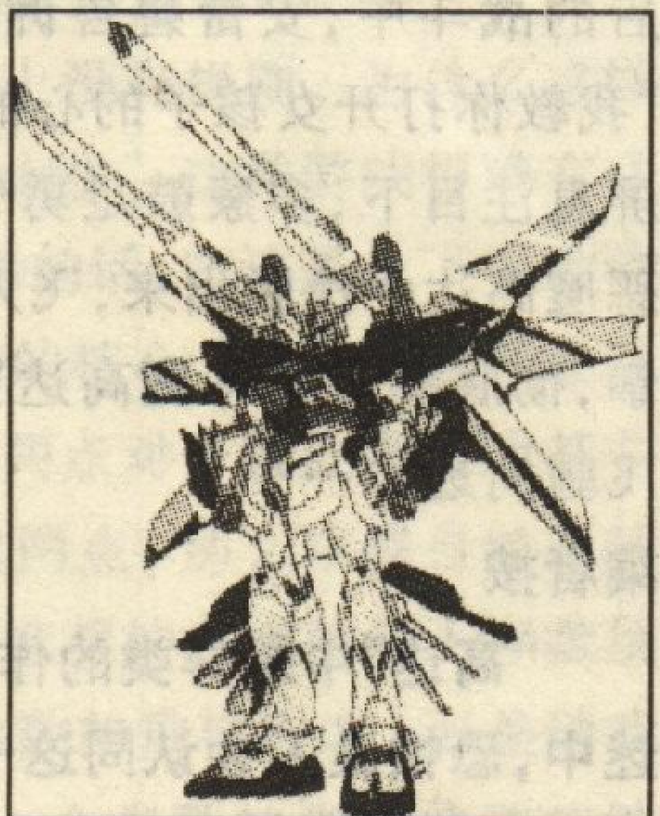

身处乱世的少年英雄卡洛德，在战斗中不断地成长着。

在如同荒原般的地球上，人们都面临着苛酷的生存考验，无论老弱妇孺，若没有坚强的生存意志便只得等死一途……少年卡洛德·朗就是在这样的世界中成长为一名猎手的。A.W.15年在一次受委托营救女孩蒂珐·亚逊尔的任务时，靠这位女孩的神秘能力帮助，得到了大战的遗产——机动战士高达X，并驾驶着X击退了敌人。从此以后两个孩子作为陆上战舰弗利汀的成员，在舰长加米尔·内特——十多年前大战中的英雄(也是NEW TYPE)的领导下，为了新地球的正义与秩序转战各地。


蒂珐虽年少，但却具有NEW TYPE的素质。

令社会新生的历程是极为艰难和凶险的，新联邦军与宇宙革命军之间的仇恨虽已经15年仍难以化解，以加米尔舰长当年的宿敌兰斯罗·达威尔大校为首的宇宙革命军不断向弗利汀号袭来，此外反革命军组织和反政府组织也持续着掀起动乱的浪潮……然而，就在众人为和平所付出的努力似乎将成为徒劳的时刻，NEW TYPE的神奇力量通过战争年代留下的精神力场水晶得以释放出来，净化了人们的心灵，于千钧一发之际化解了危机，并终于使和平得到重现。


加米尔舰长，在大战后一直为和平而奔走的前辈英雄。


在故事后期登场的“XX”。

编者按

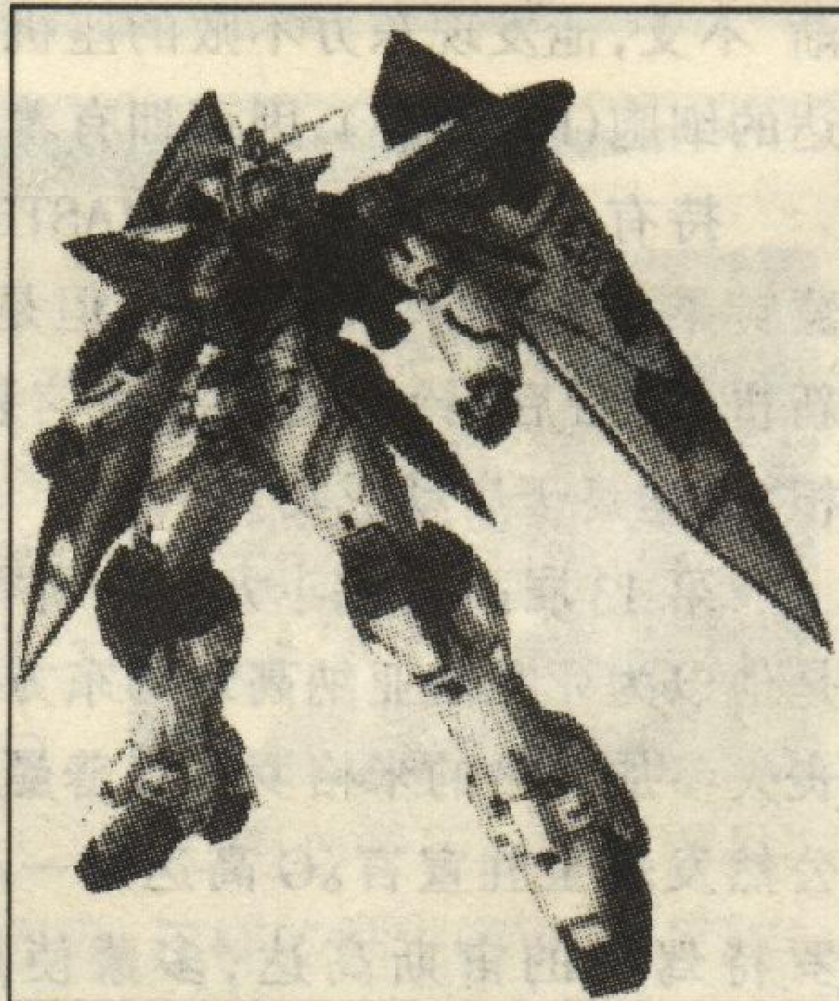
在近年的几部“高达”中，“X”在情节安排与内涵方面都可算是一部佳作，整部作品的气氛十分协调，片中对于NEW TYPE的渲染，也十分能勾起迷家们对阿姆罗、卡缪等等NEW TYPE先人的怀念。另外，从世界观的设定上，“X”的战后世纪，似乎是可以与之前的宇宙世纪相衔接的。

新机动战记高达W

时代背景

后行星世纪……

虽然人类太空殖民体系创立至今已有数百年之久，经历了种种动荡和变迁，但地球联邦政府与太空移民间始终持续着对立的关系，总是在一段有所缓和后又再转入紧张的对峙。A.C.175年，地球圈的紧张空气又一次接近饱和，殖民卫星的和平领导人希罗·尤尔被地球联邦政府暗杀，并且，联邦进而以恐怖、高压的手段完全统一了地球圈的殖民卫星，A.C.180年，北欧小国桑古王国提出完全和平主义，得到许多国家的拥护，但亦遭到联邦的毁灭性打击而一蹶不振。联邦的暴政从此如同乌云密布的暗夜，令人看不到一点希望之光……


强力的WING高达，标题中的W便是它的代称。

STORY

后行星世纪195年，支持地球联邦政府的罗姆费勒财团安插在联邦军内的精兵部队OZ正急速扩大其势力。为了与之相对抗，过去曾参与开发联邦军机动战士的五位博士，分别在各个卫星用高达尼姆合金制造机动战士高达，并培养五个少年成为高达的机师(同时亦传授杀人、破坏等本领)。他们是：可变形成飞机、拥有一台光线炮的WING高达，驾驶员是希罗·尤尔(为了纪念卫星的领导人而命名)；全身漆黑、持有巨大热能镰刀的死神高达，驾驶员是狄奥·马克士维；装备大量导弹等远程攻击的强攻高达，驾驶员是特洛瓦·巴顿；手执两把弯刀的斗将高达，驾驶员是卡多鲁·勒巴巴·纳；右手可以伸缩、喷火，并持有热能长枪的龙神高达(哪吒)，驾驶员是张五飞。伪装成流星的五部高达，分别降落地球，除了WING高达以外均成功地摧毁了OZ诸多军事基地、兵工厂，至于WING在降落时遭到OZ士官塞克斯·马其士的拦截，坠落海中。逃生后


希罗·尤尔，是一位性格冷漠、不太象主角类型的主角。


中国人的后裔张五飞，是一位强悍的少年战士。

的希罗就此遇见了桑古王国的公主莉丽娜·皮斯克拉夫特，后来又被狄奥所救。OZ的统帅特列斯·克舒利纳达乘联邦军首脑聚集在新爱德华基地开会之际，引诱高达前来攻击，借希罗之手杀害了所有联邦军的首脑，其中也包括诺宾达元帅等主和派的将领。与此同时，OZ在世界各地发动政变，迅速地取代了地球联邦军。

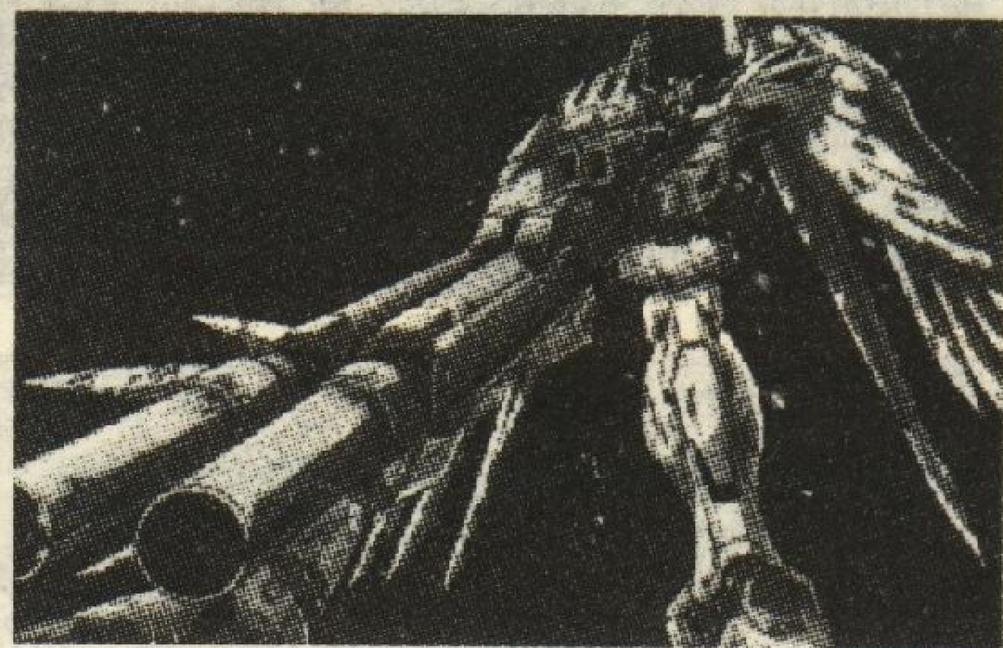

莉丽娜作为女主角，也是高达系列中不太常见的类型。

之后，特列斯的副官蕾蒂·安使用宇宙要塞巴鲁基对付卫星，以此要挟高达的机师投降。WING以自爆表示不愿将卫星牵扯进来，高达的机师们逃离包围圈，隐藏了起来。为了谢罪，希罗和特洛瓦依次拜访诺宾达元帅的家人，请求他们的原谅。塞克斯将希罗的WING高达修好，并约他前往南极决斗。决斗时，莉丽娜带着诺宾达元帅夫人的信前来阻拉，并因此得知塞克斯就是她的哥哥米利安·皮斯克拉夫特。罗姆费勒财团不愿有高达这一叛逆的形象存在，将违反军令的塞克斯亦当作叛徒处理。来到宇宙的蕾蒂·安以和平、低调的姿态出现在卫星代表们的面前，并很快地获得了卫星居民的信赖。当五位高达的机师千辛万苦回到宇宙时，他们发觉制造高达的五位博士已经被捕、在OZ的威胁下替其开发新的机动战士，且卫星也将高达视为敌人。死神高达被毁、龙神高达亦损伤严重，希罗、狄奥、张五飞被捕，特洛瓦潜入OZ军中伺机解救众人。此时，卡多鲁因父亲被OZ煽动卫星居民所杀而发狂，他采用了博士们留下来的资料，那是博士们最初研究的装载在驾驶舱内的零系统，可以大幅度提升机师的脑波，创造出完美的战士，但是这种系统同时亦不顾驾驶员的安全，会将机师赶至绝地！卡多鲁驾驶着安装零系统的新机体——WING高达ZERO，被零系统控制住的他接连摧毁卫星。特洛瓦不惜生命阻止卡多鲁的暴走，希罗带卡多鲁回到地球。特列斯反对罗姆费勒财团用机动木偶来代替由人驾驶的机动战士，因而被剥夺一切职务、软禁起来。月球基地的技术长官茨巴洛夫关闭牢房中的通气孔，企图杀死五位博士和狄奥、张五飞。明白了特列斯真正意图后的蕾蒂·安及时赶到，面对茨巴洛夫的枪口，打开了牢门。狄奥和张五飞乘上五位博士秘密改装后新的高达，逃出了月面基地。

地球方面，以桑古王国为中心，越来越多的国家赞同莉丽娜公主所提倡的完全和平主义。罗姆费勒财团代表迪尔迈尤侯爵的孙女多洛茜亦以学习完全和平主义之名来到莉丽娜身边，她真正目的只有和她幼时在一起玩耍的特列斯、塞克斯方能理解。希罗和卡多鲁也来到了重建后桑古王国，作为莉丽娜的骑士，保护着这个脆弱的和平。在宇宙大量生产的机动木偶被空降到地球，以绝对的优势制压着反对罗姆费勒财团的国家以及拥护特列斯的原OZ士兵。桑古王国又成为罗姆费勒财团的眼中钉，莉丽娜遭到追杀。此时，希罗前往特列斯派的据点卢森堡基地，罗姆费勒财团的机动木偶正大举进


这位便是塞克斯，平时经常戴着假面，让人想起一年战争时代的夏亚。

攻那里。希罗认为这是他最有可能会战死的地方，但是在弹尽粮绝之时特列斯呼唤希罗，并将同样装载着零系统的高达艾比安送给他。另一方面，茨巴洛夫下令将WING ZERO炸毁，因自身能力大幅度提升而觉得爱机托鲁杰斯再也满足下了自己的塞克斯，将托鲁杰斯自爆换WING ZERO把敌人全灭后冲往地球。迪尔迈尤侯爵终于下令攻击桑古王国，在对方强大的兵力下，莉丽娜为了贯彻完全和平主义的理念，宣布无条件投降，她本人则交由罗姆费勒财团看管。在燃烧的桑古王国中，WING ZERO和艾比安初次交锋，势均力敌。而且塞克斯和希罗都被零系统所玩弄，最后两人相互交换机体分道扬镳。迪尔迈尤侯爵认为莉丽娜那种坚定不屈的精神以及所提倡的和平主义有很大的凝聚力，故将她推上女王的宝座，让其成为罗姆费勒财团的代表。借莉丽娜的形象，罗姆费勒财团很快就完全统一了地球。而莉丽娜也因此获得了财团中大多数人的认可，反过来将迪尔迈尤侯爵排挤出去。


这便是片中究极的MS"W高达零式(WING ZERO)"的雄姿。

地球虽然统一，但和平并没有降临。卫星的地下组织"白色芬古"代表宇宙中的居民们站了出来，接连抢占了OZ正在建造中的巨大战舰"利布拉"和月球基地，并摧毁了宇宙要塞巴鲁基。"白色芬古"的领导人米利安·皮斯克拉夫特(即塞克斯)向地球宣战后不久，特列斯复出并将莉丽娜赶下女王的宝座，重新掌握了OZ军。五位高达的机师们在宇宙集合，他们的敌人是米利安·皮斯克拉夫特和特列斯·克舒利纳达。在最后的战斗中，地球和宇宙双方面都投入所有的兵力。因为在米利安、特列斯、多洛茜他们的理念中，要实现完全的和平仅仅销毁所有的武器是不够的，还必须让所有的人都看清战争的残酷，以致不想再发生战争。在高达五位机师的努力下，阻止了战舰"利布拉"坠落地球，特列斯战死、米利安下落不明。地球和卫星融合成一体，再也没有国家与国家之分，也没有宇宙和地球之分，所有的机动木偶被销毁，和平就此降临了…

编者按

与前面的两部作品一样，"W"的故事同样令人头痛：到底该理解其发生在哪一部之前、哪一部之后呢？时间方面暂且不去管它吧(小KING的头都要大了)，总之这是一部很受欢迎的高达作品，也是近两年颇得人望的动画大作之一。

后记

高达迷友们读者朋友们，大家还好吗？"高达百年史"原本其实是想在第一期便全部刊出的，谁想一动笔便一发不可收地越写越多，结果竟分了三期连载，对于坚持从头看到尾的朋友们在这里表示感谢；对于雪鹰、AKIRA两位的协助在此一并致谢；最后要致以谢意的是一起做这篇专辑的同事E.T兄，由于小KING的玩忽和懒情，"百年史"大部分内容的制作及修订都是出自这位老兄之手，实在惭愧之至。好啦，终于也要结束了。最后，希望还能有机会制作这类特辑与大家分享，这次就到这儿吧。

——KING

PC 新闻

责编/ANGEL

● Alta - vista 加入免费电邮行列

资讯界近来不知是否兴起一阵跟风热，不是收购合并，就是合作发展，好不热闹。而最近成为城中话题的免费电邮事件又有新发展，搜寻器的老大哥 Alta - vista 跟免费电邮公司 iname.com 合作，推出 altavista.net 的免费电邮网址。当然你也可以选 iname.com 原本最大的特色，几十个的特别 Domainname (如 doctor.com, cheerful.com)。

Alta - vista 指推出电邮网站服务主要是希望增加网站其他服务的浏览次数。最近网络的免费电邮服务其实相当吃香，因为很多用户都爱使用以 Web 为本的电邮服务，而且不用怕转上网公司而旧朋友找不到自己。由 Hotmail 开始，现时网络上提供免费电邮服务的不下数十个了。

收集免费电邮信相也成为一部份网络用户的习惯。你可能已经有了 xyz@hotmail.com, xyz@yahoo.com, xyz@bigfoot.com? 相信今次你一定会收集 altavista.net 的。

● Compaq 以 96 亿美元收购 Digital/Tandam

前不久 Compaq 正式宣布，以 96 亿美元收购 Digital 公司。是项收购成为美国有史以来最大宗之电脑界收购事件。

笔者认为 Compaq 收购 Digital 的主要原因，是加强自己在硬件方面的实力，可跟 HP, IBM 等超级大机构争一日之长短。因为 Digital 一向的专长都在硬件及大客户方面，自从 Digital 收购 Tandam 之後，在大型电脑系统方面更是经验十足。



这次收购相信将会影响 Compaq 最大的敌人 Dell 的生存模式，因为 Dell 一向把部分系统整合工程外判 Digital。另外，据分析家估计，Compaq 会把不少 Digital 目前的产品线停止，不过相信将会保留中至高级伺服器的销售，及发展 Aplha 晶片的业务。





● 网景公司大裁员!!!

世事无常，浏览器龙头网景公司 (Netscape) 年头公布业绩，竟亏损达八千多万美元，数日後还宣布裁员，被裁减之人数达 400 名，占其总公司人数里的 12.5%。

据网景发表，这次裁员是其公司结构重整所需，以减低成本开销和调较其公司的发展速度，故其公司内部亦会将部分非核心部门关闭，从而集中主线业务—企业软件应用。

表面看来，网景因为浏览器的生命周期增长，致令其公司之销售缩减，业绩急转直下而裁员。不过明显地，这个只是导火线。实际上，这次裁员的对象和所关闭的部门，大部分与发展 Java 有关。此举不禁令人怀疑，网景对 100%Java 的诚意有多少?

网景上年才积极推介 100%Java, 还将 100%Navigator 定名为 Javagator, 预算会在今年年头推出，为何现在又打退堂鼓? 无可否认，Java 是现时网络程式语言之首选，唯发展 Java 实在太贵了! 版本亦更新得太快，虽云适应网络发展，但 Java 程式便要经常重新编写，而产品亦要经常更新; 在这方面，微软的 IE 也有相同之问题，IE 现在依旧用回 Java1.1; 网景这次以裁员来作壮士断臂，在年头又提出 Web Year 以减缓产品生命周期，概念实属一致。网景在某程度上也是 Java 发展的牺牲者。

● WINDOWS 98 将提前销售

原本定於本年度第二季至第三季推出的 Windows 98，现在可能会提前至 4 或 5 月推出。

Microsoft 已经在二月后推出 30,000 份 Windows 98 的 RC - 0 (Real Candidate 0) 的版本，供自己的 Beta testers 测试。不少分析员相信，推出 RC - 0 之後，距离推出正式的 FC(FinalCandidate)应该不远。更有内部消息传出，Microsoft 内部已经开始将人手由 Windows 98 抽掉至 NT 5.0 的开发上。

据消息指出，传闻中的功能如 FAT 32 的 Converter，Mulit Monitor USB，DVD 等应该可以如期在最后版本的 Windows 98 中出现。

笔者认为可能 Microsoft 作出对于 DOJ 的强硬回应之后，觉得无必要再等跟自己的官司完结后，才推出与 IE4 完全整合的 Windows 98，所以大家见到 Windows 98 的时间会提早几个月。因为在原定计划中，Microsoft 原本是想等候至 Intel P - II 推出 350 + Mhz 的处理器才推出 Windows 98。据市场多份测试报告指出，Windows 98 对系统要求会比 Window 95 高得多，200Mhz CPU 加 64M Ram 也只是标准装备。迟点出对自己会比较有利，但在被 DOJ 迫得太紧之下，不得不先斩后奏，以市场需求作为自己打这场硬仗的条件之一。

Preview 廣角鏡 PC广角

责编/ANGEL



Casars palace 赌城风云

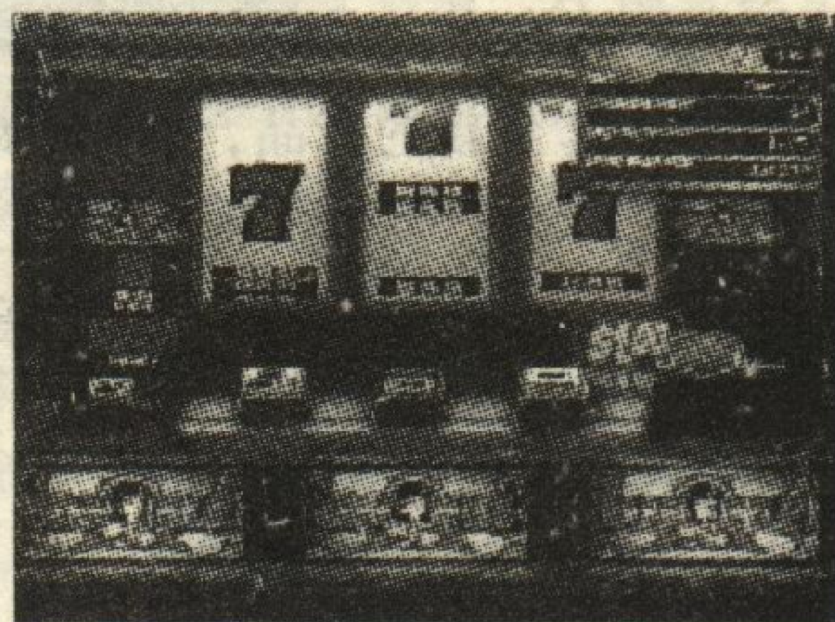
研发	Inter play	发行	Inter play
系统	Pentium90, 16MB Ram	代理	Inter play
日期	二月底	试玩	None

《赌城风云》这款是由 Interplay 推出的游戏，它模拟了一座在拉斯维加斯中的四星级赌场，举凡赌场中常见的玩法如二十一点、掷骰子、轮盘、拉 BAR、以及投币式电玩朴克牌等，都将在此粉墨登场，而且拉霸机有三种、投币式扑克有五种之多！至于庄家要求赌客下注、全场在庄家惨败时的欢呼、和赌客被通杀的失望叹息声等，全程语音将伴随你进行游戏！



一开始被称为 Avatar(赌圣）的玩者们，虽然身上只有1000元的筹码，但相信在经过精采影片的详细说明之後，对各种游戏的玩法都会有相当程度的了解，再加上全滑鼠的操作方式，而细致的图形更是吸引大家一玩再玩的因素之一，当然，大厅里其他赌客，也会与你产生互动，让大家有置身其中的真实感受。

支援多人网路同玩，也是本游戏的一大特色，最多可允许八名玩者一同到这里较量赌继，试想，这麽一个可以让你在家中快乐进行游戏的益智游戏，不仅可以免除进入电玩场等声色场所的弊端，更只要抱著好玩的心态，不必担心会输钱、浪费时间，这不正是大家梦寐以求的无压力消遣吗？





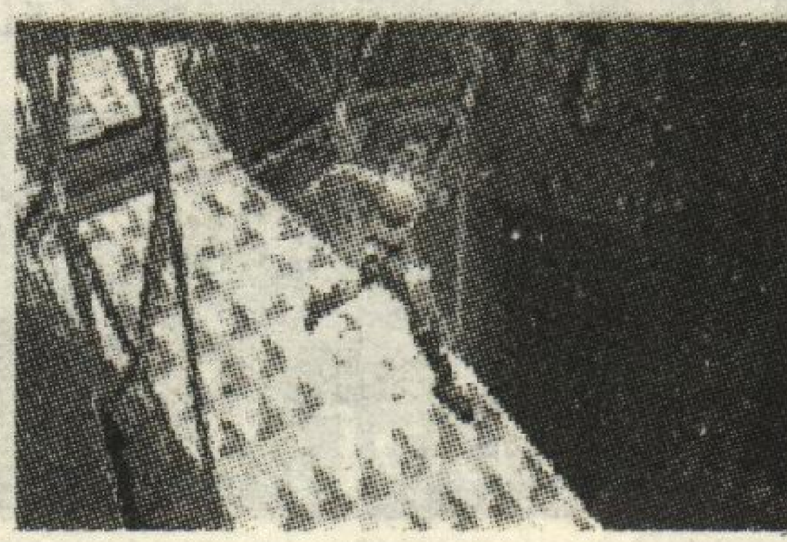
如果你是一直注意着电脑游戏专栏的话，应该可以记得在很久以前，本人已经为大家介绍过 Pandemonium 一代，而以当时的电脑游戏水准来说，它已经是一只足以匹敌游戏机的动作游戏，事隔约一年后，CrystalDynamics 再次推出它的续篇：Pandemonium2，在今次的二代之中，究竟有什么是和以往不同的呢？

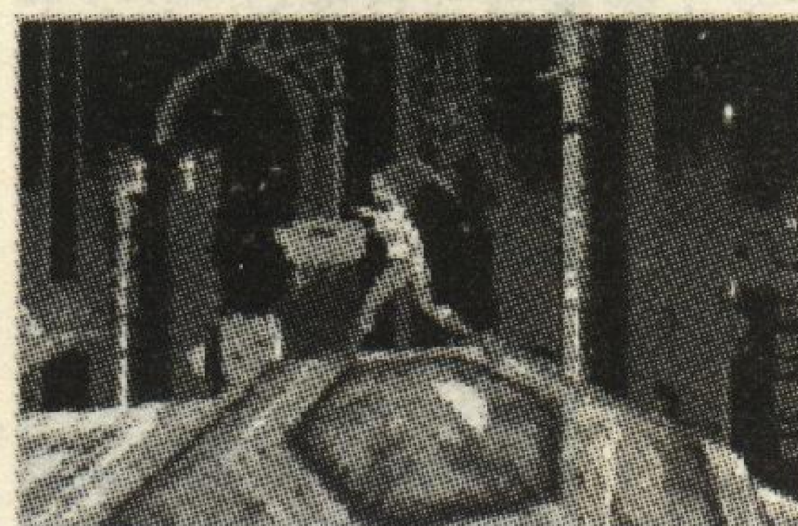


Pandemonium2 的故事背景，和上集并没有太大的关联，话说游戏的女主角妮姬，为了学会强力的魔法，决定到 Lyr 的空间，寻找蕴藏著无穷魔法力的慧星；但另一方面，和妮姬怀著同一目的的 Goon 女皇，亦虎视眈眈盯着这一块魔法的泉源，双方的争斗亦由此展开。

和上集一样，玩家可以在每一个不同的版数，分别使用妮姬或发哥，二人可以使用的招数，基本上和上集分别不大，譬如妮姬的二段跳跃，以及发哥的风车转亦在二代中可以使用，但讲明是二代，自然有多一些动作(否则样样和以前一样，我谁买啊？)，诸如爬山，攀绳等等，如果大家想顺利过版的话，掌握这一类动作是必要的。

至于攻击方面，主要是集中于加强魔法的种类，除了上集的火球术，凝冰术，以及缩型光外，新增强力火球，以及电击魔法(本人暂时只发现这两种，至於是否还有其它，便留待大家自己发掘罢)；此外在角色造型上，亦和上集不同，发哥分别则不大(其实本人并不是太喜欢他)，反面妮姬的发型改变了很多，在二代中的妮姬是扎著一条长长的马尾，刹是好看的，而且身型亦不再是第一代的小女孩身型。





Pandemonium 之所以受欢迎，最主要的原因，是因为它那弦丽而不迟缓的游戏画面质量，这主要是拜去年“HEAT”起的 3Dfx 热潮所致，而为了确保二代的游戏画面质量，Pandemonium2 同样支援 3Dfx，但如果你家中的电脑并没有 3Dfx 的话，很抱歉啦！你是玩不到 Pandemonium2，在二代中，是强制性必须使用 3Dfx，才能顺利执行游戏。

玩过一代的老手，如果你并没有因一代的动作难度而放弃(不会罢?)，又或者你是电脑动作游戏的爱好者，却感怀找不到一只像样的动作游戏，欢迎你齐来一起，向 Pandemonium2 的十八道不同关卡挑战！



Preview 廣角鏡

PC广角

资编/ANGEL



Dune II 沙丘魔堡 II

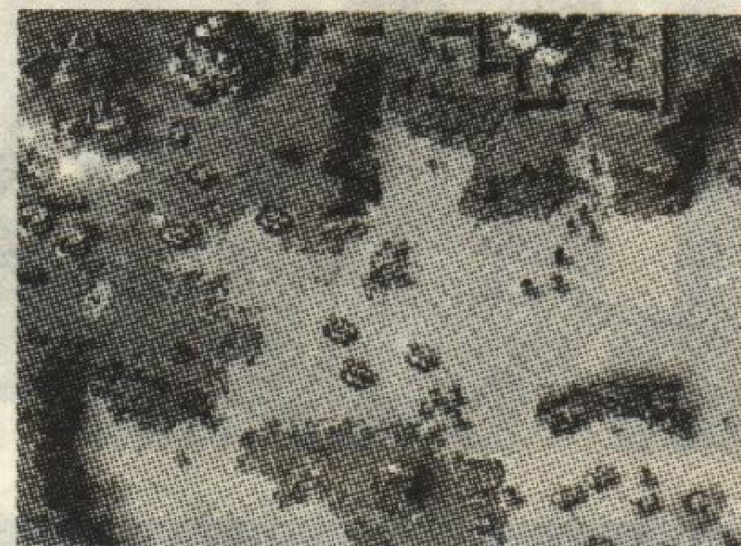
研发	WESTWOOD	发行	第三波
系统	Pentium90, 16MB Ram	代理	第三波
日期	三月	试玩	None

对即时策略的爱好者来说,《沙丘魔堡二》(Dune II) 就彷佛传说中的经典一般,长久存在大家的心中,而今天,这款六年前的游戏,就将在许多玩者的恳求声中改头换面,以全新的科技包装,并拥有相同的内涵与灵魂,没错,正是《沙丘魔堡 2000》!

就如同第一段所提的,本游戏的重点在于「浴火重生」,所以并非一套全新的产品,但即使如此,还是在里面加入了许多新东西:首先,显而易见的当然是画面、音效、与操作介面的改进 采用了高解析 16 位元的显示模式,并加入了透明、即时光影、烟雾、与爆炸效果,在操作介面方面,也融合了《红色警戒》系列的经验,所以对玩者来说,应该相当熟悉。

而在可进行的任务方面,除了原先的三条主线各九个任务,合计的二十七个任务之外,另外也加入了一些支线的剧情任务,总合计将达四十五个以上!而且为这些任务都录制了全新的真人动画,请来六个演员演出超过三十分钟的简报。

而各位沙丘迷们最盼望的,当然是网路连线的功能了!就目前为止,已确定至少会支援八人的局域网路连线、两人的Internet 与直接连线,而且在连线时,可以顺利地进行交谈、甚至线上排名等完整的连线环境。



虽然就许多经验来看,老 Game 新装的感觉总是变了样,但我们衷心期盼这套产品会有更好的表现!



Star Craft 星际争霸

喜欢玩即时战略游戏的玩家,对魔兽争霸(WarCraft)这只游戏,是绝对不会陌生的罢;阔别多时,BLIZZARD 终于推出另一款即时战略游戏,便是现在介绍的 StarCraft。

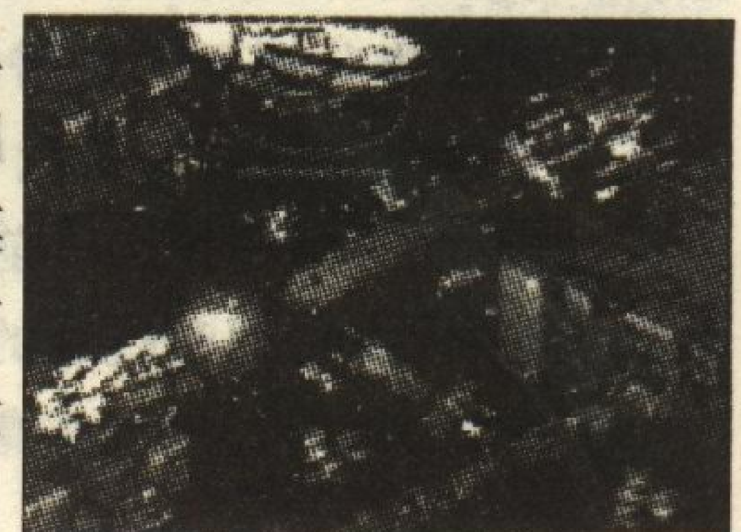
故事背景不再是 WarCraft 式,人类和魔罗间的斗争,在今次的 StarCraft 中,卷入战事中的,分别有三个不同的种族;话说在一个遥远的星球,分别有两大种族生存著,分别是以心灵力量作後盾,来制造及建设各种不同设施的 Protross,另一方则是神秘的 Zerg,没有人知道他们的生存方式,一群以生态力量为基础的种族;因星球本身的资源有限,为了夺得资源,两族不时互相进行攻伐,以其把对手消灭,而独占仅有的资源;此时来自远方一群被遗弃的人类,亦来到这个星球之上,使战争更呈白热化的状态。



对于 StarCraft 的操控,相信曾历经 WarCraft 或 C&C 锻链的你,应该不会有什麽大问题;在游戏中,玩家可以选择三个种族中的一个,来进行单线式的剧情发展,在约三十多个不同的任务之中,你将可以享受到比 WarCraft 更具迫力的战斗,更丰富的剧情。

和 WarCraft 完全不同的武器、兵源、装备以至整个游戏的结构,及游戏的介面,和以往的 WarCraft 系列亦不尽相同,起码当你亲身接触过后,不会觉得它是 WarCraft 的资料片,不过,也别期望它会有什麽特别意外的惊喜给你(起码试版并没有给本人初玩 WarCraft 时,那种又惊又喜的感觉)。

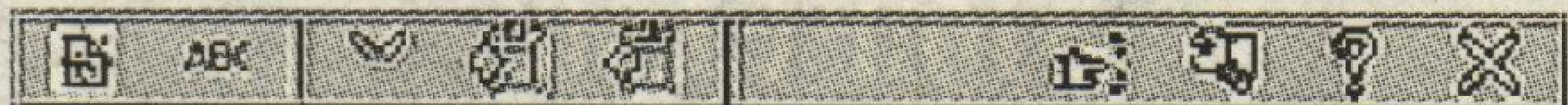
战略游戏的人工智能,在 StarCraft 中的感觉还不错,起码不会每一次均是大堆头以量取胜的战略,起码电脑有时晓得从多个不同的路线进行攻击,不过!我们还是忘记它吧,毕竟电脑的人工智能做得再好,亦及不上人的思维的千变万化的战略(有点儿吹嘘,哈哈!!),往往在动作上,又或是建造设备的次序稍为落后,便会全军覆没,不过如果你觉得电脑的反应令你失望的话,不妨连线上 Internet,和国外的朋友一较高下罢,和 WarCraft 一样,BLIZZARD 亦设立了 Server,让大家可以在网上杀个痛快。至于少不了的,便是地图编辑功能,玩厌游戏带来的地图模式的话,亦可以自行创作一些拥有自我风格的地图,和朋友一起较量一下。



Preview 广角镜 非常软件

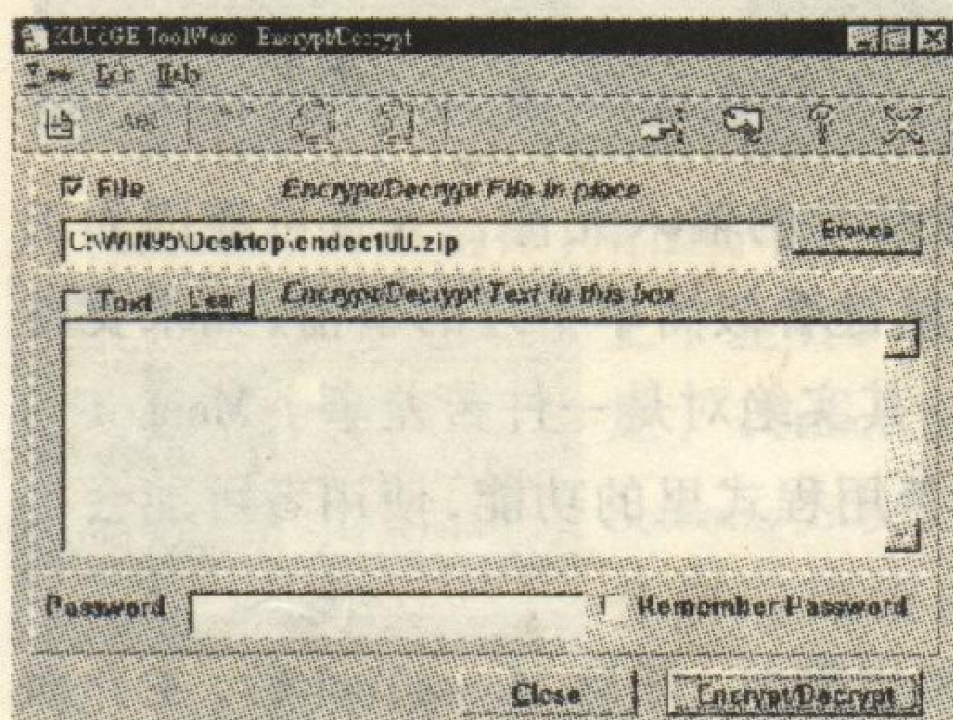
责编/ANGEL

Endec Version 1.0



Endec 是一个易学易用，简单实际的档案加码、解码程式(Encrypt/ Decrypt)，这个程式除了费用全免外，介面亦设计得十分精巧，只要用数个图示便可以达到加码、解码之目的。此外，这个程式可以将文字直接加码，有何用呢？最大应用是将 Email 的文字加码，送到目的地後收电邮者才解码。当然，收电邮者要先知道密码才可解码，否则，只是乱码一堆。

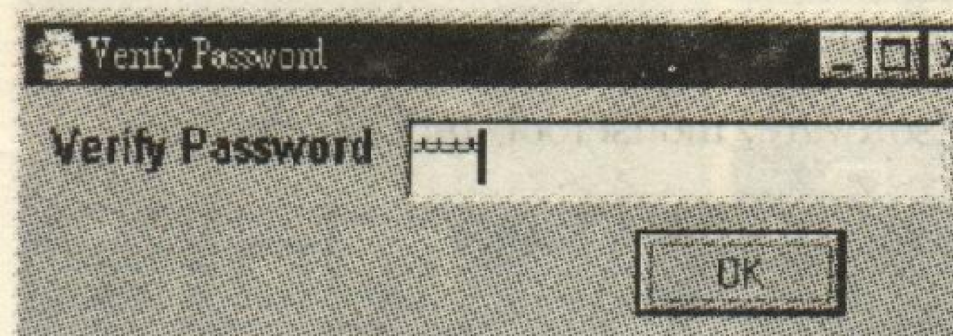
档案加码方法：



开启 Endec，会发现两个 Checkbox — File 和 Text，分别代表档案处理和文字处理，先核选 File，如图所示，按 Browse 键选取要加码之档案。

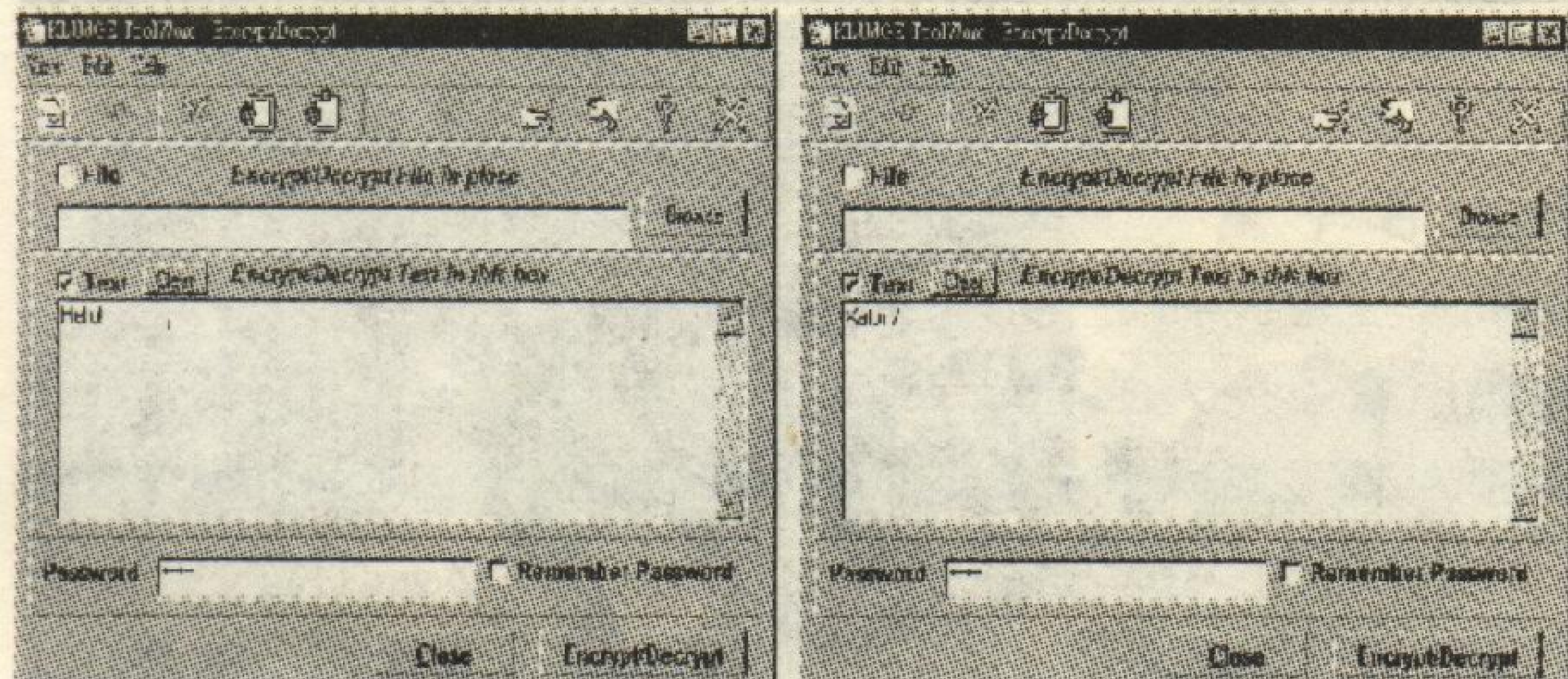
在下方 Password 方块输入不少于四个字之密码，然后按 Encrypt/ Decrypt 键，Verify Password 视窗会开启，来核对使用者是否记得密码，输入正确后，按 OK，档案便即成为乱码。Password 方块右边有一个 Remember Password 选项，如核选这个选项，所有密码也是一样。

档案解码方法：



如先前之方法，选取要解码之档案，然后输入正确的密码，档案便会解码。如未能输入正确密码，档案可能会再加码一次。

文字加码、解码方法：

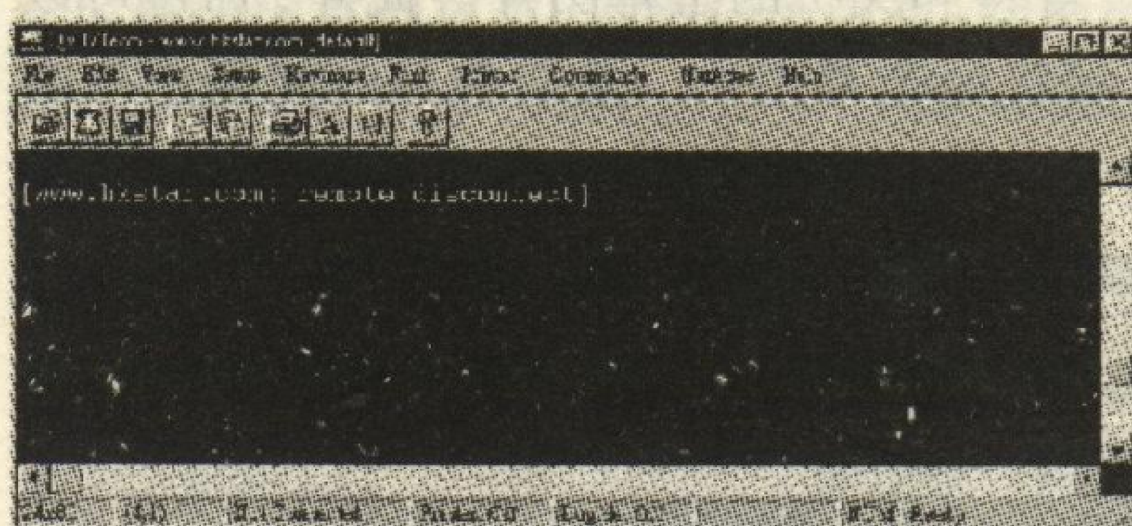


核选 Text，在下面输入要加码的文字，在 Password 方块输入密码，文字便会成为乱码，使用者可将这堆乱码作电邮寄出，收电邮者只要知道密码，再用这个程式来解码即可阅读内容。

下载：http://webhome.idirect.com/~kludge/

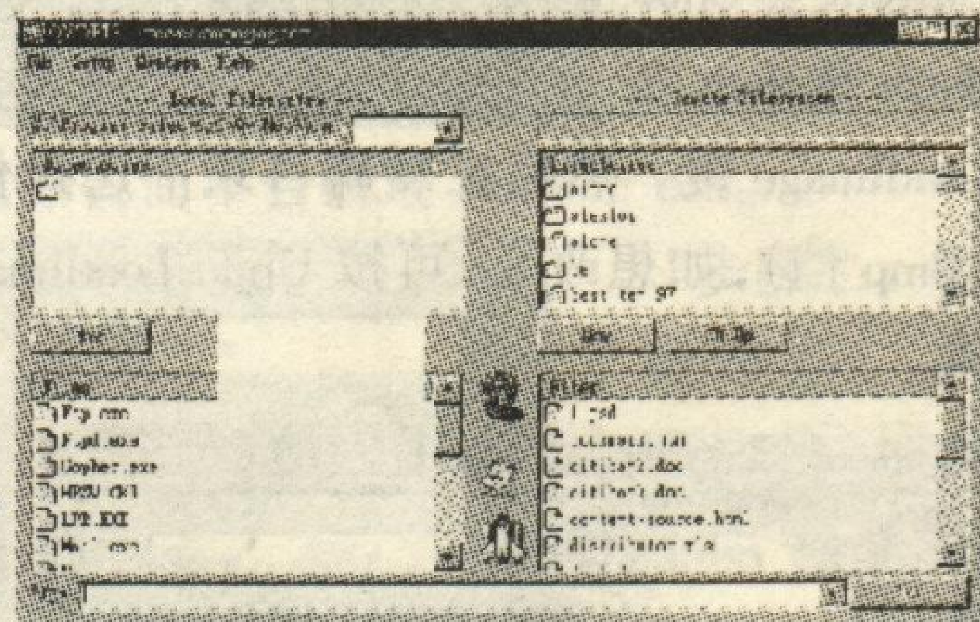
QVT/Net 4.1.5

QVT/ Net 是一套颇为齐全的 TCP/ IP 网络软件套装，支援 Windows 95 和 NT 4.0，整个套装包括 Terminal、FTP、FTP 伺服器、Gopher、Mail、SMTP 伺服器、News、lpr、浏览器、RCP 伺服器。元件方面可说是应有尽有，足以应付 Internet 和 Intranet 上的应用。



QVT/ WEB 浏览器其实只是个「一般」的产品，就功能而论，实只能与第二代浏览器相比，浏览速度不快，用在工作之上还可以，如用来找寻资料的话，使用 IE、Navigator 还是较为明智。

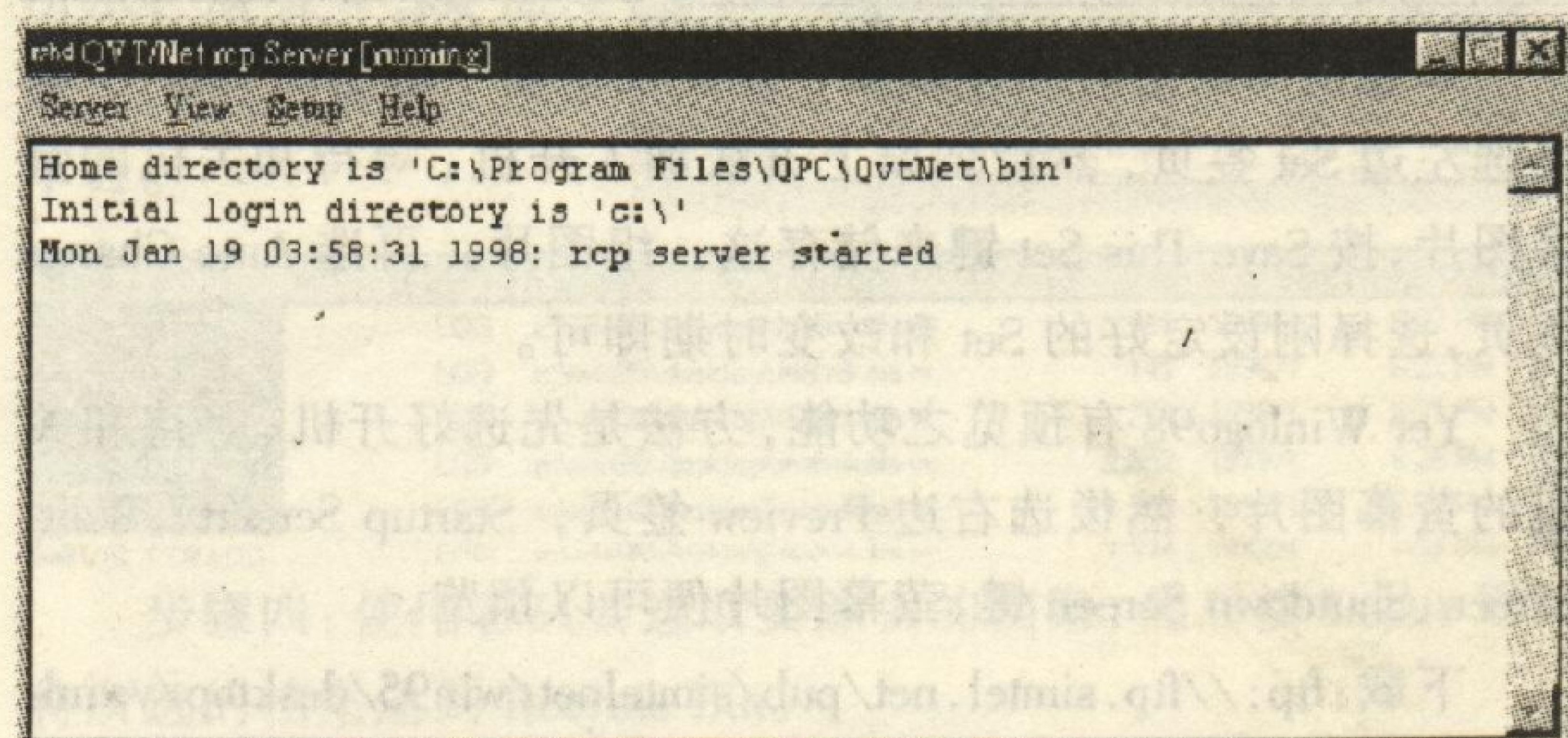
QVT/TERM 终端机的功能与另一产品 Netterm 差不多，不过介面结构就简单一点，亦没有多国语言支持。Windows NT 本身已有内置终端机程式，故 QVT/Term 对 NT 使用者的作用不大。



QVT/ FTP 是一个 FTP 上载、下载程式，介面与四视窗模式的 WS-FTP 95 差不多，用法采用 Drag & Drop，无论是上载还是下载，先连接 FTP 站，然后将档案由一视窗拖拉到另一边。

这个套装包括三个伺服器程式—FTP 伺服器、SMTP 伺服器、RCP 伺服器。以上三个程式也十分易用，只要在 Setup/ Perference 内设定伺服器之内容，伺服器便可以开始运作。

从以上所作介绍，均显示出整个套装之精简特性，各元件只有最主要的功能，故安装这个套装所需要的空间，比安装第四代浏览器还要少，对於资源缺乏的网络电脑来说，QVT/Net 也可作为另类之选择。



下载：ftp://ftp.simtel.net/pub/simtelnet/win95/inet/qvtnt415.zip

Preview 廣鬥鏡

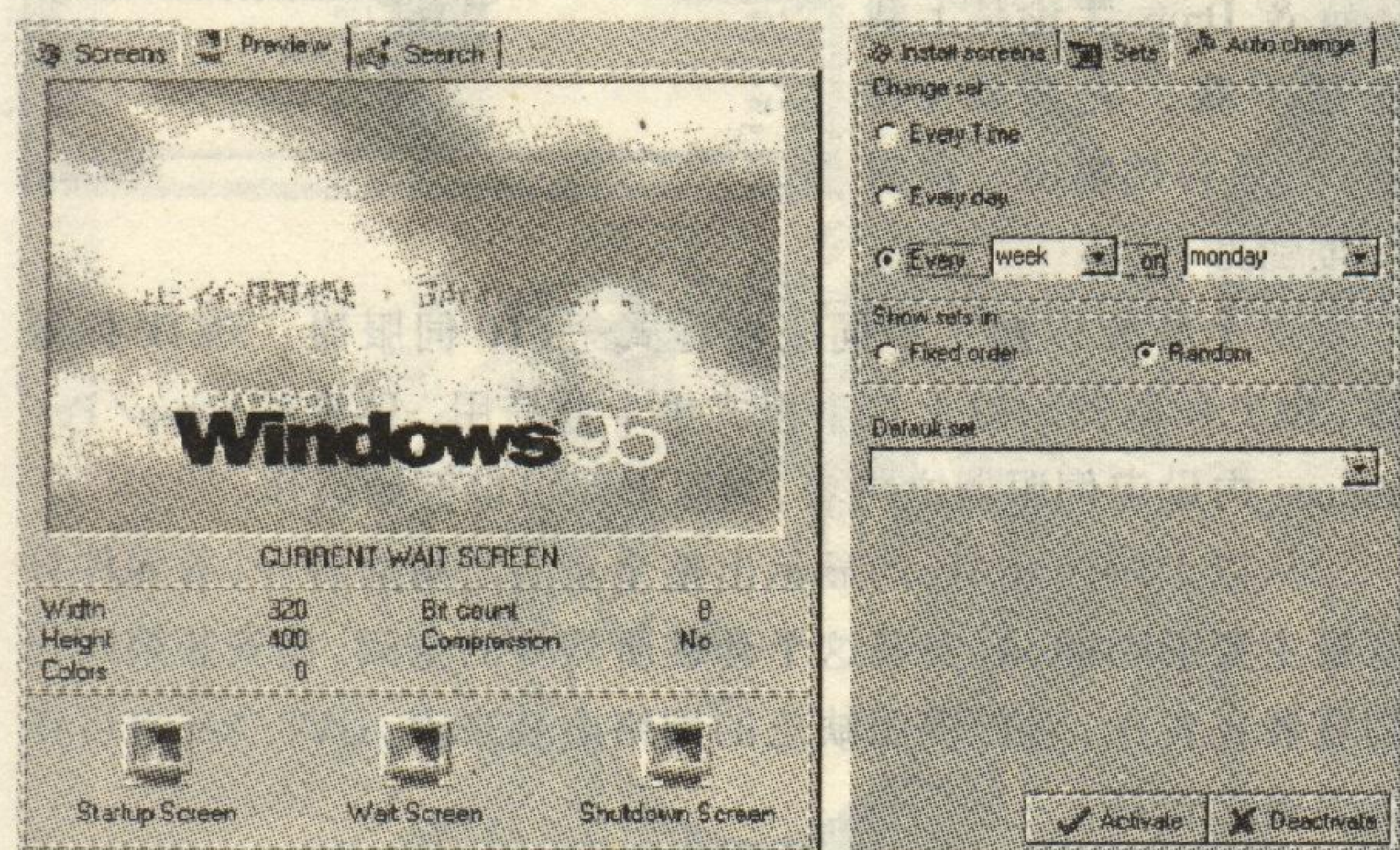
非常软件

责编/ANGEL

Yer Winlogo98 Version2.12

Yer Winlogo98 是一个费用全免的 Freeware，主要功能主要是改变 Windows95 开机、等待和关机的萤幕图片。此外，你还可以安装一系列的开机、关机的萤幕图片，然后依照时间设定作改变。

Yer Winlogo98 的介面设计得颇为易用，简单的来说，只要在 Current Startup Screen、Current Wait Screen、Current Shutdown Screen 按 LoadImage 键，然后在硬碟目录下选择你所喜欢的萤幕图片（*.Bmp 档），如想改变，可按 Undo LoadImage 键，最后按 OK 键即完成。

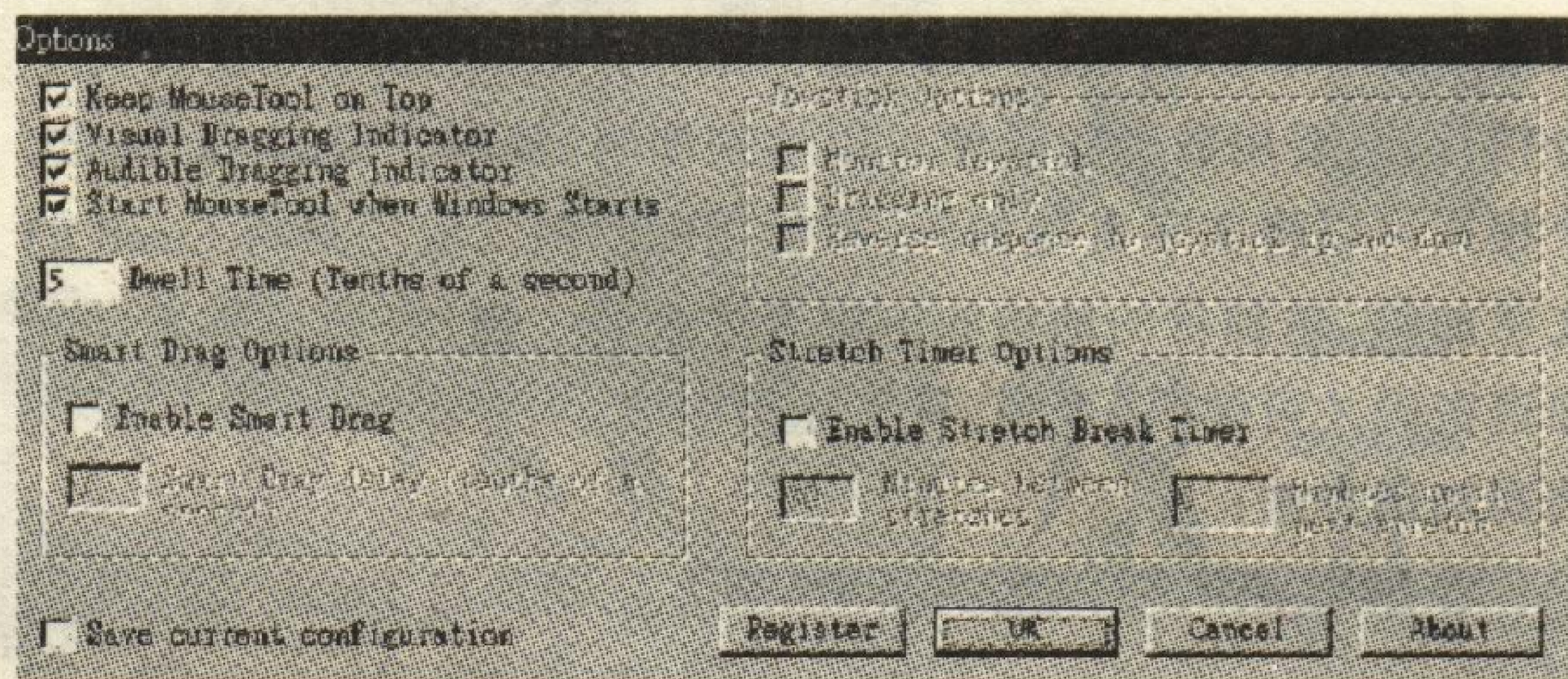


如想依照设定时间作改变，先要设定好一组组的 Set，步骤是选左边 Set 签页，然后如以上方法加入开机、等待和关机的萤幕图片，按 Save This Set 键来储存这一组图片。再选 Auto Change 签页，选择刚设定好的 Set 和改变时期即可。

Yer Winlogo98 有预览之功能，方法是先选好开机、等待和关机的萤幕图片，然後选右边 Preview 签页，Startup Screen、Wait-Screen、Shutdown Screen 键，萤幕图片便可以预览。

下载：ftp://ftp.simtel.net/pub/simtelnet/win95/desktop/ywinlogo.zip

MouseTool

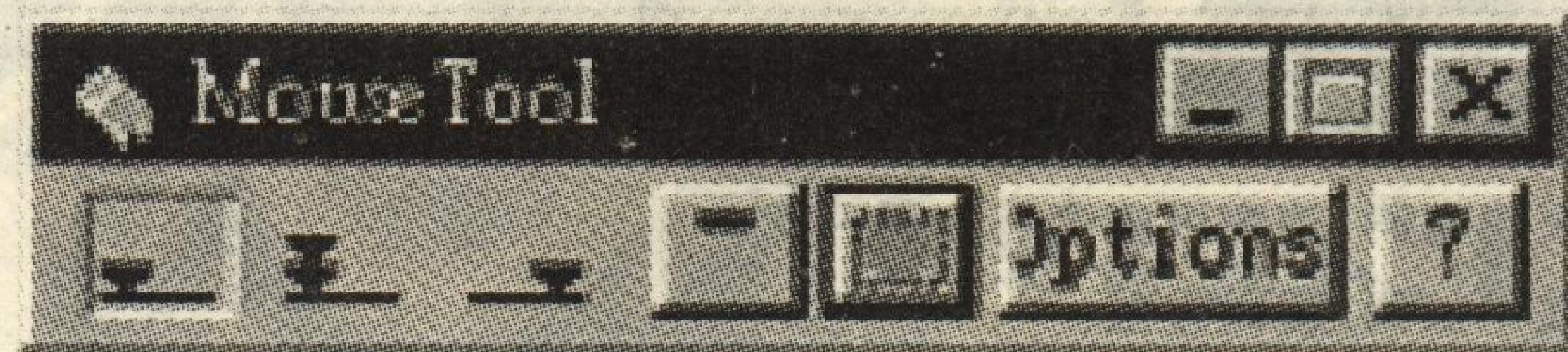


滑鼠是电脑其中一个最基本的输入元件，大家可能因为工作而整日握著它不放；按滑鼠键看似简单不过的事情，如果要整天「反射神经地」操作的话，其实绝对是一件苦差事。MouseTool 是一个滑鼠指示程式，如能善用程式里的功能，使用者可能会得到很意想不到的效果。

MouseTool 的使用方法相当简单，开启 MouseTool 后，主介面左面三个图示便是这个程式之三个基本功能。第一个图示代表滑鼠停止移动时，会自动左键选取；第二个图示表示自动左键双选取；第三个图示表示自动右键双选取。

如使用者想自行设定程式，可按 Options 按钮。在 Options 视窗内，如想加快滑鼠的反应，在 DwellTime 输入少一点的数字；改用 Drag 功能，核选 SmartDragOptions。

下载：ftp://ftp.itr.com/software/mousetool/mt152.exe





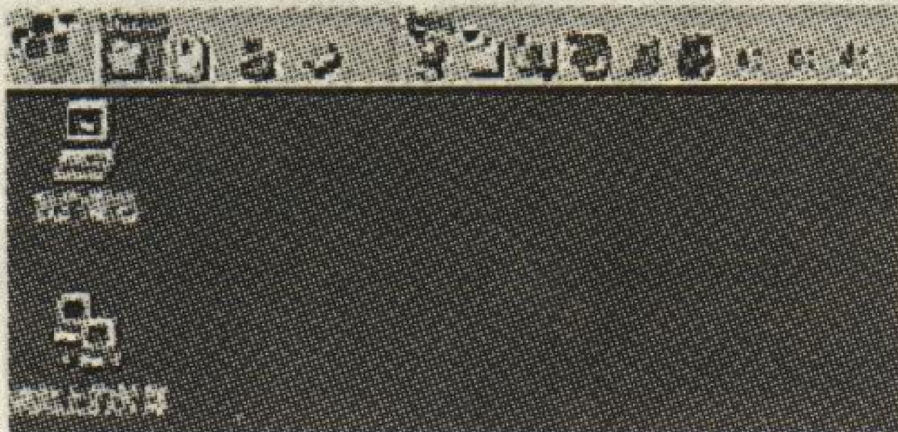


非常软件

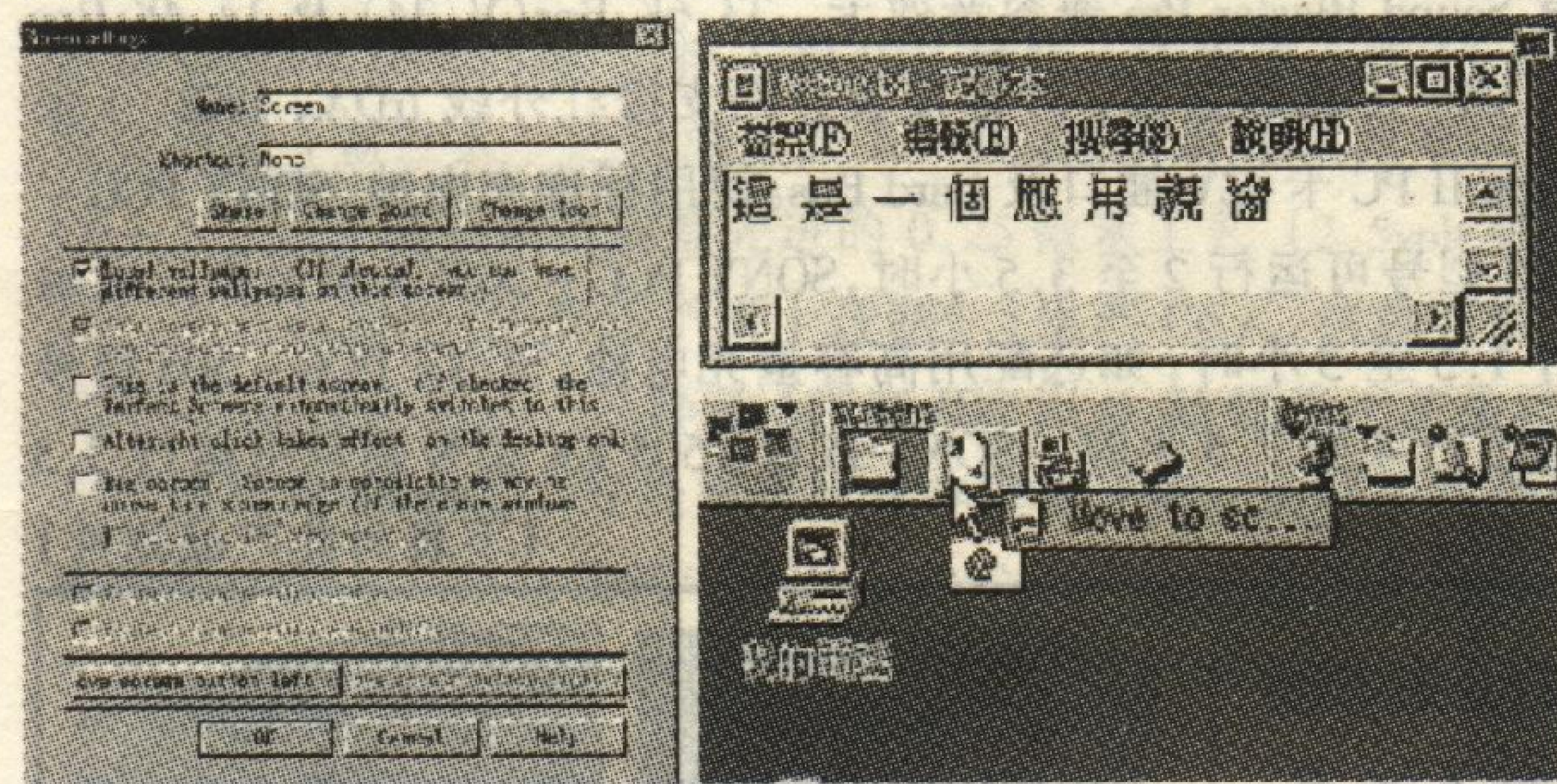
责编/ANGEL

Perfect Screens3.0

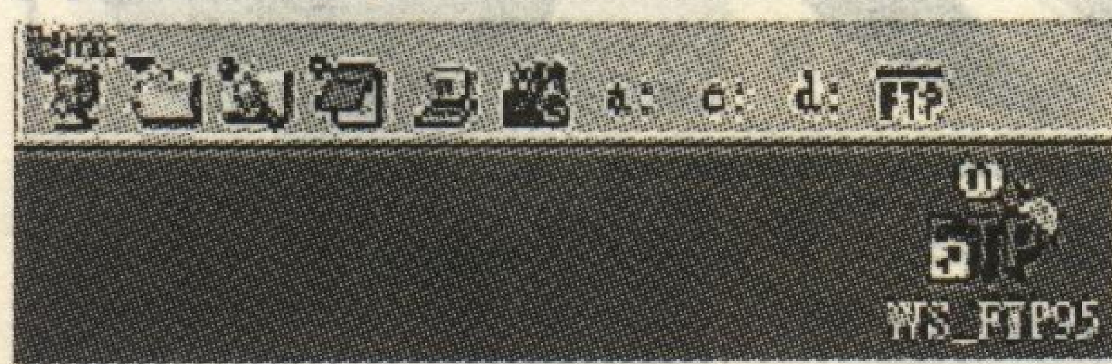
Perfect Screens是一个虚拟的桌面管理程式，可让使用者以不同的应用程式、背景、萤幕保护来组织不同的桌面组合，使用者可以随时切换不同的桌面，减少过多的视窗在萤幕出现；感觉上，使用者可同时驾驭多个桌面；实际上，程式只是减少视窗的显示而已。



使用方法：开启Perfect Screens，桌面便会多了一条类似工作列(Taskbar)的控制棒，用法亦都与工作列差不多，可以将它拉去上下左右，或是隐藏起来；唯一不同的是，Perfect Screens的控制列多出一个Screens方块，Screens即是不同的桌面。当开启应用视窗时，这个应用视窗便会「放」在已选取的Screens内，如选取另一个Screens，这个应用视窗便会隐藏起来。



如想新增加一个Screens，可用滑鼠右键选Screens，然后再选Add Screen。Screen Setting视窗便打开。在视窗内如果选Localwall paper的话，你便可以在不同的Screens内设定不同的背景。



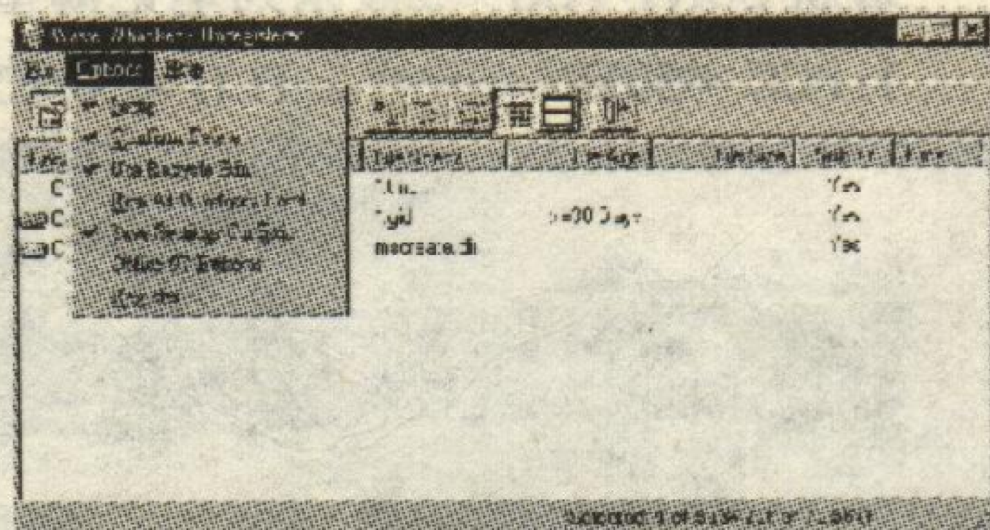
至于右边的Items方块，也可以加入一些常用的应用程式，加入的方法是用拖拉(Drag & Drop)的方法，将捷径拉入Items方块内。

值得一提的是开启Perfect Screens后，所有应用视窗的右上角会有一个方形图示，使用者可用滑鼠左键选取这个图示，然后将它拉到另一个Screen，作为将这个视窗由一个Screen，移去另一个Screen。

下载：http://labe.cvut.cz/PerfectScreens/ps300.zip

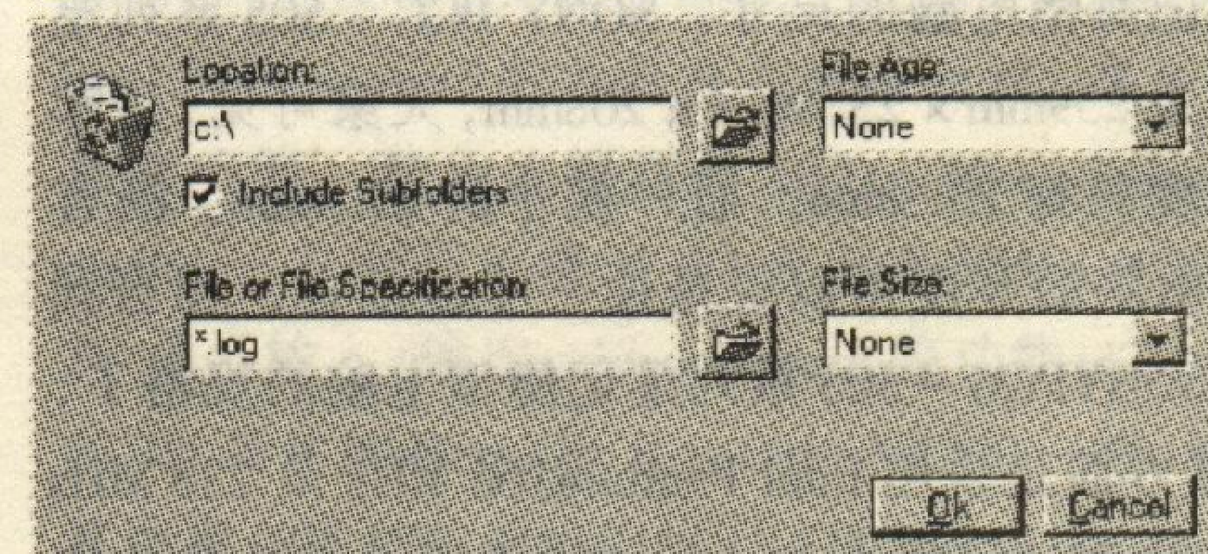
WASTE WHACKER V2.1

Waste Whacker是一个除去硬磁碟内多余档案的工具软件，可根据使用者的设定，如副档名指定，档案路径，档案大小，档案时间来选取将要除去的档案。大多数视窗软件都会随时间和运作而生产不同类型的(多余)档案，以WS-FTP95为例，使用者每次上载、下载档案时，系统便会在每个目录自动加入一个Ws-ftp.log档案，这类档案如果能定时清理，硬磁碟的确可以多出一点空间。

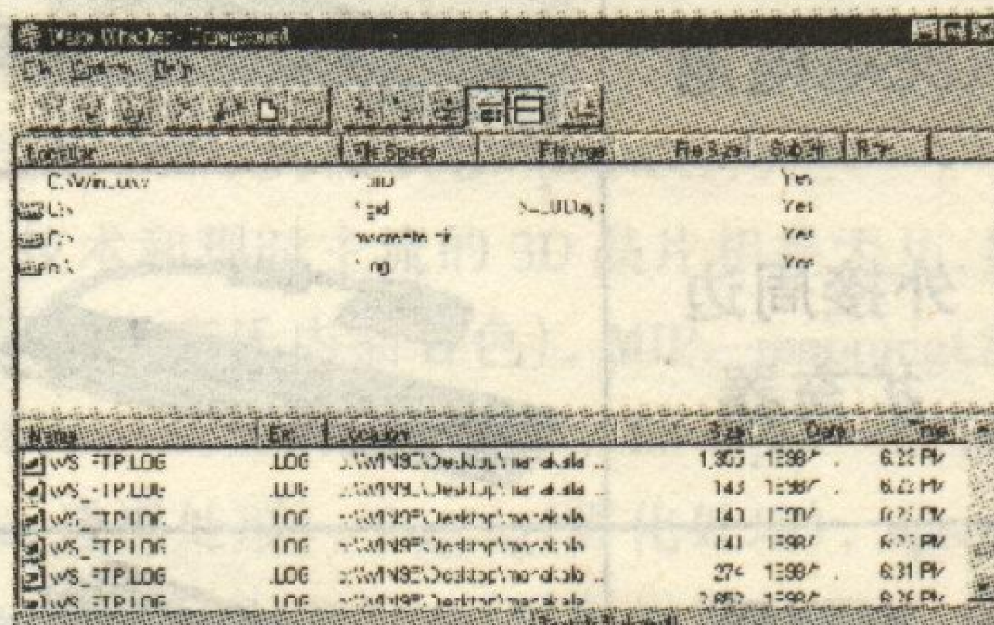


使用方法：

步骤一：开启Waste Whacker，在下拉式菜单选Options，然后选Setup来设定要选取的档案。如选取Run At Windows Boot，这个程式在每次开机时便会开始搜查多余的档案。不过切记选取Use Recycle Bin，否则这个程式会自动将所有搜查到的档案除去而不会投进Recycle Bin。



步骤二：选了设定后，按Addfile键，在Location输入搜查路径，在File Specification输入档案名称，笔者因为想除去所有Ws-ftp.log，所以用*.log来作档名，设定后按OK。



步骤三：在下拉式菜单选File里的Start Waste Whacker，程式便会开始搜查档案，如图所示，所有*.log也搜查了出来，显示于视窗下方。

步骤四：使用者只要选取要除去的档案，然后按Delete即可将所选的档案送到Recycle Bin。

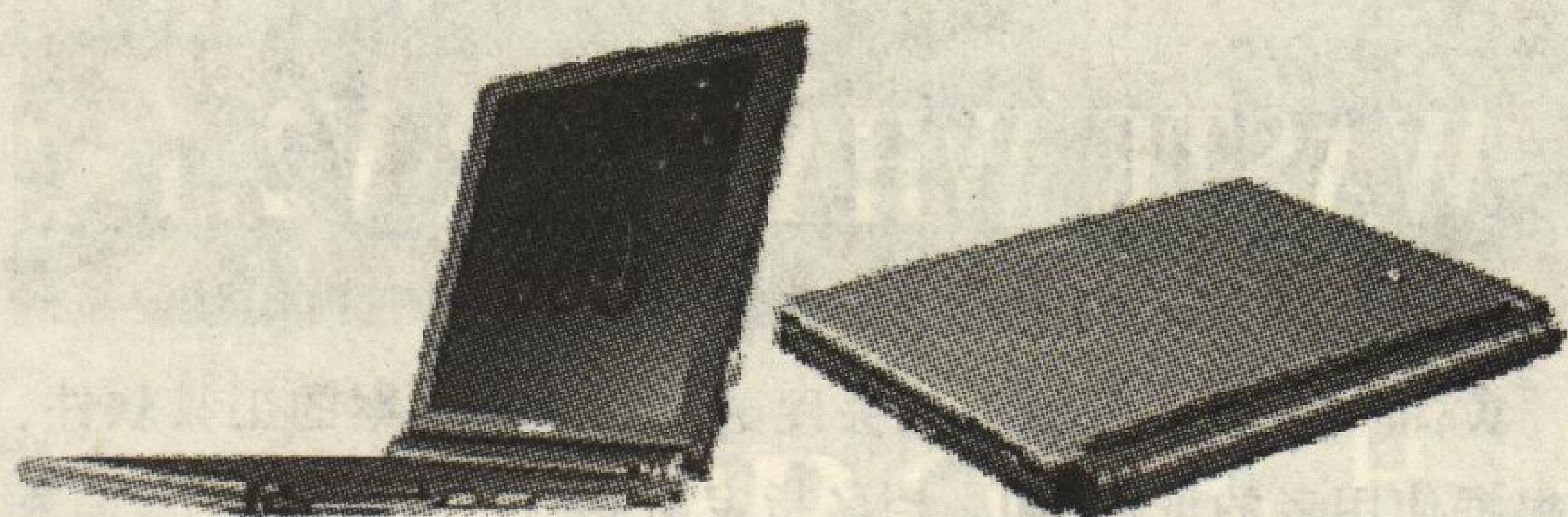
下载：http://www.dbytes.com/files/wastew20.zip

Preview 廣角鏡

完全硬件

责编/ANGEL

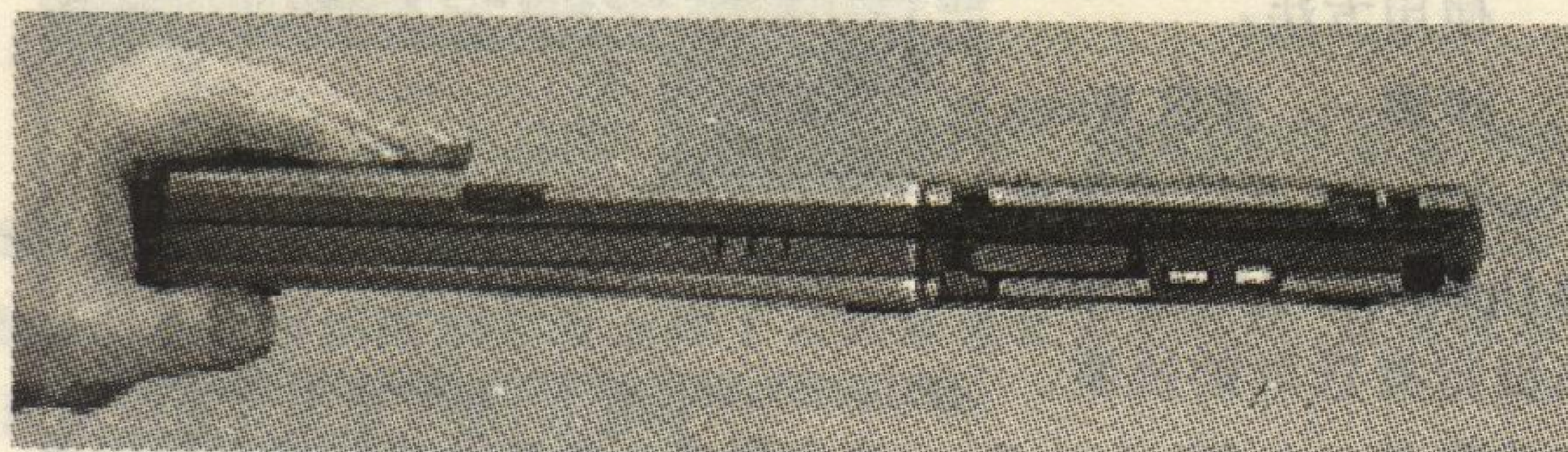
薄过一英寸的电脑 ~ SONY VAIOPCG－505



各位朋友，这次为大家介绍 SONY 的新产品－SONY VAIO 笔记簿型电脑，不论你是不是 SONY 迷，相信也会被这部 SONY VAIO PCG－505 超薄笔记簿型电脑所吸引！

最新 SONY PCG－505 系列笔记簿型电脑一共有两款型号：

1:PCG－505X　　　2:PCG－505EX



两款型号的主要分别是前者采用 Intel Pentium166 MHz MMX 处理器，而后者则采用 Intel Pentium 233 MHz MMX 处理器。首先要介绍的是这部笔记簿型电脑的尺寸，SONY PCG－505 系列笔记簿型电脑之尺寸为 259mm×23.9mm×208mm，大家可见，这部笔记簿型电脑的厚度只有 23.9mm，而一英寸是 25.4mm，换言之，这部笔记簿型电脑的厚度可以说是连一寸也没有，相当利害！好了，到谈谈 SONYPCG－505 系列笔记簿型电脑的规格了，如刚才所说，处理器方面是采用 Intel Pentium166 MHz 及 233 MHz MMX 处理器，其 L1 快取记忆体为 32KB，主机板所采用的晶片组亦是 Intel 的 430TX 晶片组，L2 快取记忆体为 256KB，而动态记忆体则有 32MB，最高可扩充至 64MB RAM。

SONY PCG－505 系列笔记簿型电脑之显示屏为 10.4 寸 TFT 高解像彩色液晶显示屏，采用 Neo Magic 的 Magic Graph 128 ZV＋(NM2097)128－Bit 显示加速晶片，可提供之解析度有三搭种：

1　800×600@64K Colors;
2　640×480@16.7M Colors;
3　1024×768@256Colors Colors。

储存装置方面，SONY PCG－505 系列笔记簿型电脑之硬碟机容量为 2.1GB，为减低机身的重量及厚度，3.5 寸 1.44MB 软磁碟机和光碟机也为外接型号，而光碟机的型号为 PCGA－CD5，须要另外添置。除此以外，SONY PCG－505 系列笔记簿型电脑内置有 Sound Blaster Pro 兼容音效卡、33.6K Bps(V.34) 及 14.4K Bps (FAX) 传真数据机，外部接驳介面支援红外线 IrDA、USB、1 张 Type II PC 卡、ZV 插口及 Card Bus。使用标准充电池，SONY PCG－505 型号可运行 2 至 3.5 小时，SONY PCG－505EX 型号则只可运行 1.5 至 3 小时；如选配用高容量充电池，SONY PCG－505 型号可运行 4 至 7.5 小时，SONY PCG－505 EX 型号则只可运行 3.5 至 6.5 小时。

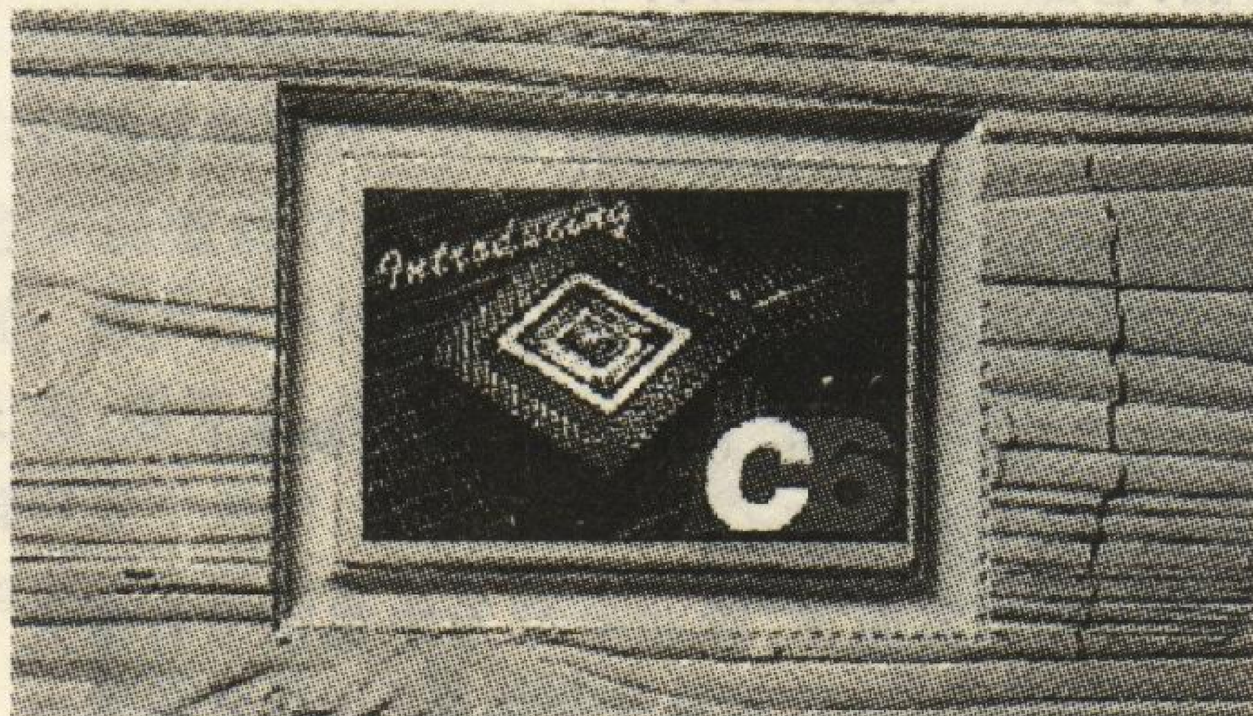
(下表为此产品附件)

标准充电电池		Touch Pad 输入装置	
外接周边扩充器		高音质扬声器	
高容量充电电池		外接光碟机	
内置介面连接插口		A/C 充电变压器输入装置	

Preview 广角镜 完全硬件

责编/ANGEL

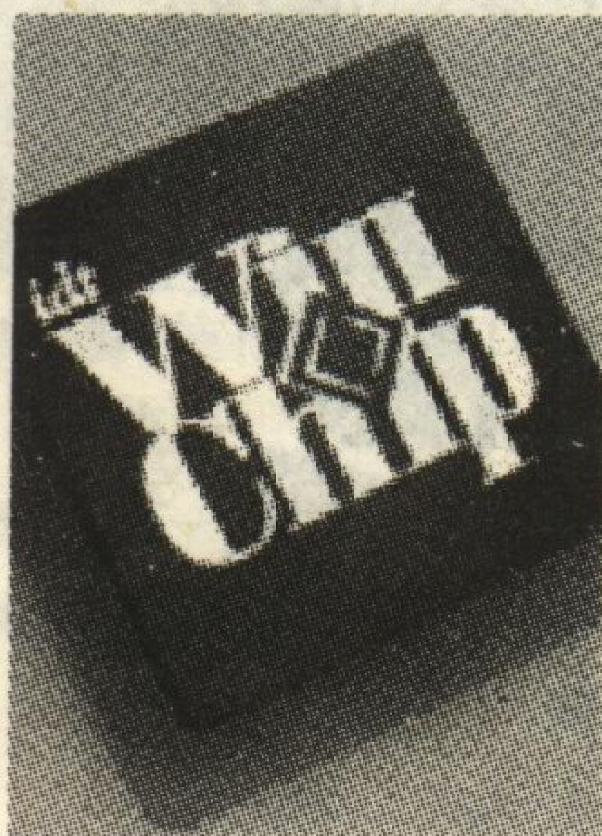
IDT Winchip＊C6＋即将面世



Centaur Technology (IDT之全资附属公司)于大约半年前推出的，C6＊中央处理器，标榜的是外部兼容英代尔之奔腾 MMX 级 CPU，内部则以精简架构为基础而设计，效率高而成本低，售价更是同级 CPU 中最便宜，在现时低价系统主导消费的情况下有很大的竞争力，所以有不少 OEM 厂商亦乐意与 Centaur Technology 合作，推出以 C6 为基础之产品，Centaur 更特意把 C6 命名为 Winchip＊，表明 C6＊是绝对视窗兼容的，加强场商对 C6＊之信心。

为了维持 C6 在未来之竞争力，生产力方面必须有所提升，所以 Centaur Technology 选择了和 IBM 合作，在未来三年 Centaur 将会利用「蓝巨人」之设施生产下一代 C6 中央处理器 Winchip C6＋＊，IBM 将会用目前最先进的 0.25 微米工艺（2.5volt 单电压），八寸晶圆片（怎麽还不用十进制？）生产 C6＋，这将有助于把 C6 之芯片体积进一步降低（现在 IDT 以 0.35 微米工艺生产，芯片体积为 88mm2），好处是生产成本随之下降，加强了在市场中的竞争能力，而且在耗电量及过热 Over－heat 方面亦可再加改善。C6＋的目标市场是一千美金以下桌面电脑系统和二千美金以下之笔记薄电脑，初期计划会首先推出 200 MHz、225 MHz 和 240 Mhz 速度的 C6＋，而更高速的 266 MHz 及 300 MHz 则可能于下半年量产。

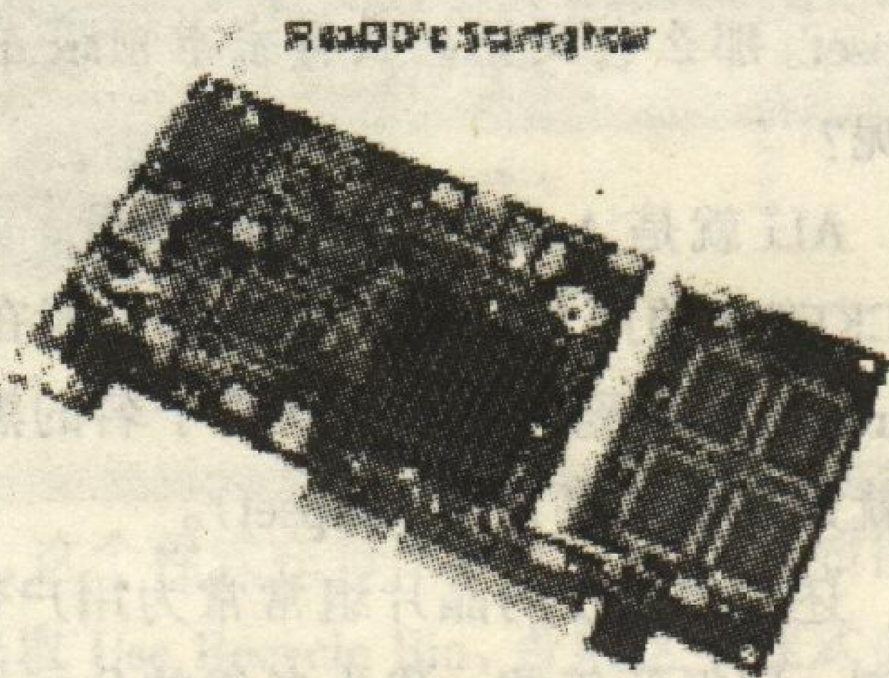
另外，IDT 亦会与 Evergreen Technology 推出可供 Socket5 和 Socket7 系统升级之用的 C6，对於一些不欲花费大量金钱购置新电脑的公司或人仕提供多一个选择，IDT 将会推出 180 Mhz 与 200 MHz 的升级产品。



C6 现时在国内 DIY 市场内较难买到，反之在台湾却可以找到，可能是他们 DIY 风气较盛行，而且因为 C6 是用单电压的，对一些还使用不支援双电压底板的用家有一定吸引力，因不用另购底板又可享用 MMX 功能。

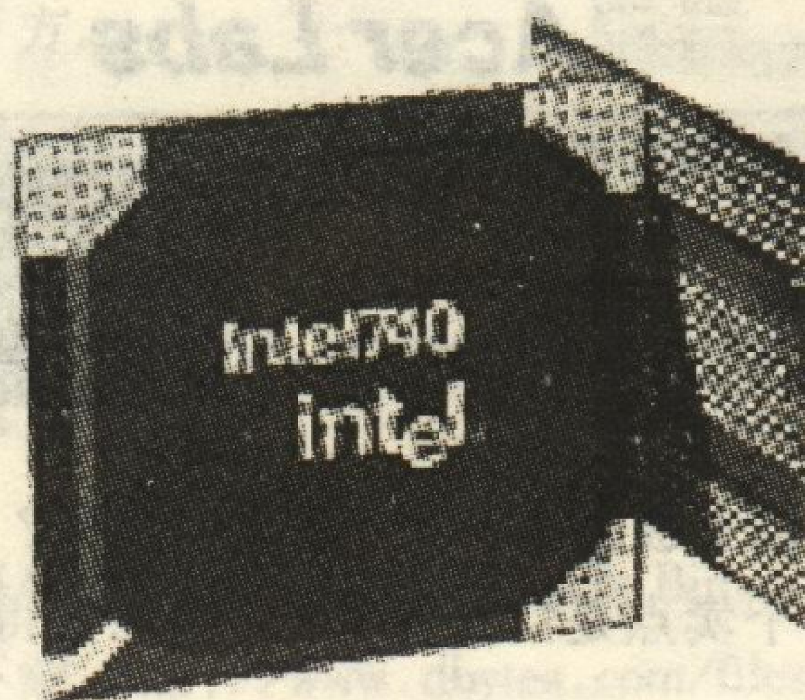
Intel 的 3D 晶片试金石 i740

前不久 Intel 正式对外公布成功研制自家第一颗 Graphic 晶片－i740，i740(别名 Auburn）是英特尔夥同先前收购之 Chips & Technologies 与及 Lockheed－Martin 公司之 Real3D 部门合作之成果（Chips & Technologies 主要负责 2D 部份）；对 Intel 来说 i740 之推出可谓意义重大，因为它是 Intel 晋身 3D 晶片市场的试金石，可以说是不容有失。



Inteli740 是以 AGP2x 为架构蓝本而设计的一颗 64－bit 视像处理器，英特尔强调它是专为 PentiumII 平台及 440 LX AGPset 而设计，但奇怪是 Real3D 竟然推出 PCI 版本之 i7403D 卡，并声言支援 133MHz 或以上之 Pentium 级处理器，这点好像与 Intel 屏弃 socket7 的方针有点背道而驰。晶片提供 2D、3D 及视讯加速功能，整合支援软件 DVD/ Mpeg 2play back 之 videoengine pipiline，厂商更可透过 3D 卡上之 VMIport 加入 DVD 硬体解码、TV 讯号输入/输出、video capture 等功能；i740 跟现时设计较先进的 3D 晶片如 Riva128、Ren ditionV2200 一样，也是内建 RAMDAC，其内置 205 MHz RAMDAC(RAM Digital Analog Converter) 可提供 1600×1200/ 75 Hz/ 256 color、1280×1024/ 85 Hz/ 65536 color、1024×768/85 Hz/24bit color 等之解析度；另外，i740 更使用 Flash Bios，可随时透过软件把 Bios 除虫或升级，至于 i740 支援之 APIs 主要以微软的 DirectX(包括 D3D)及 SGI 之 Open GL 为主。

Inteli740 支援之 3D 技术和现时主流的 3D 晶片相差无几，如 flatand Gouraud shading(平面及高氏内插著色)，MIP－mapping(混合材质贴图)、bilinear filtering(线性柔化贴图)、color alpha－blending for tran sparency(Alpha 透视处理)、fogging(雾化处理)，specularlighting(反射光源处理)、per pixel correct textu remapping、texture color keying 及 texture chroma keying 等，最後当然还有现时最流行的 Zbuffering 技术。



至于产品方面，STB 会推出以 i740 为基础之 AGP3D 卡，

（下接 X 页）

Preview 广角镜 完全硬件

资编/ANGEL

ALI 公司的杰作 TX—PRO 晶片组

TX－Pro 晶片组是台湾 ALi 公司的又一杰作。顾名思义，TX－Pro 的市场对手当然是 SOCKET7 母板专用的 intel－TX-chipset。那么它又凭甚么看家本领跟 intel 的旗舰产品 TX 晶片组斗呢?

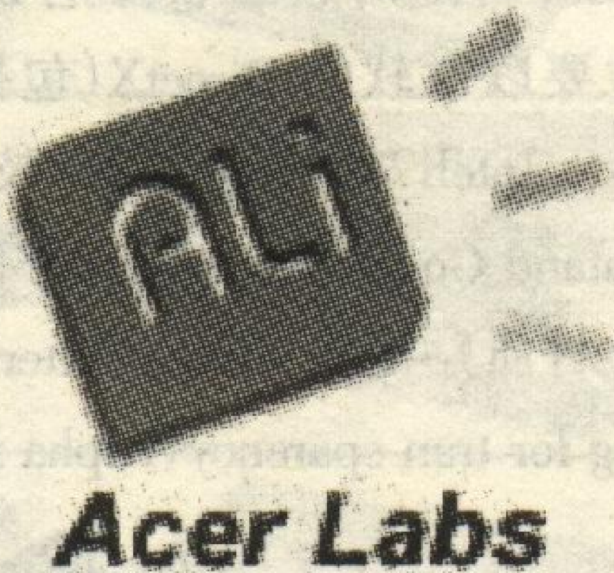
ALi 就是 Acer Labsinc. 的代号，对 P－5SOCKET7 甚至 486 SOCKET 3 的用户来说，你们都可能在你所用的主机板（mother board)上面看到两粒写著这牌子名的黑色正方形胶块，这两颗东西就是底板的晶片组(chipset)。

还记得 ALi 的晶片组常常为用户带来不少难忘「惊喜」；举个例，记得两年前，我为老爸的公司组装了一部 i486 DX4－100 CPU 的电脑，采用 ALi 的 chipset，也超频到 120 MHz，因为这块主机板内藏 256 KB pipelinedburst L2cache(超管道突发外部快取记忆……够长吗?）也支援 EDO RAM，所以外人见到这部装置了 64MB EDO RAM 的电脑时（还配上 Q～m 牌 Fire ball STEIDE 硬碟），无不以为这是一部 100 MHz 以上速度的 Pentium 处理器的电脑。

ALi 总是在现有的晶片组上加入不少「创意」。对电脑玩家而言，如果有一块「十全九美」的底板，就已经很满意。针对 SOCKET7 主机板所用的晶片组，可谓各有所「短」。

HXchipset
不支援 SDRAM 和 UDMA

TXchipset
不提供超过 64MB 的 DRAM 的快取功能(即使能插上 512MB RAM)



VP2chipset
不支援 66MHz 以上速度，即使超频的厂商也只去到 75MHz

VP3chipset
虽然有 AGP 支援，更能支援 1GB 的 cacheablememory，可是外频也被限制。

那么 ALi 又如何呢?她的产品可以支援甚么?又有甚么缺点呢?

TX－Pro 主机板晶片组的首个卖点是「TX 做到的，我也做得到」。SDRAM 支援，UDMA 介面，USB，新一代 CPU (K6，M2，PMMX)的支援，无一所缺。更重要的，是它的价格绝对属於「低位」。

还有，更重要的，是一些 TX 晶片组「前所未有」的功能，它都一一包括在内：

支援 1MBL2cache
可对 512MB 主记忆体提供快取
最多可支援 1GB 主记忆体
支援 ECCRAM 作实时记忆体错误纠正
36D Words 的 PCI－to－DRAM Write Buffer(是 TX 的两倍)
75 及 83MHz 的额定外频时钟

对于一个「贪心」的用家而言，除非他对 AGP 显示卡有很大的需要，否则这个晶片组的功能已算是式式俱备。别说其他不设实际的功能，举一个平凡的例子：如果有一个人，用的是 Cyrix 跑 75 MHz 外频的处理器、用 128 MB 的 SD RAM、以配合 1MB 的 L2 cache 记忆体、但只有很少的金钱 ... 你们猜，TX 还是 TX－Prochipset 的主机板会适合他?在市场上，一块 TX－Pro 的主机板只消五、六百元，而跑上 75 MHz 或 83 MHz 的速度时，亦不需担心会把晶片组「超频」了而导致当机、系统不稳定甚至危害晶片组的安全，虽然它跟顶尖速度的 TX 晶片组主机板(如 PT－2007，AX5)的速度会有一定程度上的差距，但是如果对你来讲「速度不是代表一切」的话，以廉宜的价钱得到「足够」的主机板功能，也许这会是不错的经济之选。

下一代的 ALi 晶片组，更支援 2XAGP 介面，三个 USB 插口，及 100 MHz(或 133 MHz)的外部工作时钟。

(上接 X 页)

名为 Lightspeed740，将配备 4MB 100 MHz SGRAM(可升级至 8MB)，至於 Real3D 亦有相同计划，推出 Starfighter3D 加速卡，但除了 AGP 版之外，亦会推出 PCI 版本；至於 Diamond Multimedia 公司，以其一贯争排头位的作风，当然亦第一时间宣布对 i740 之支援，但详情则未见透露；至於其它厂商如华硕，丽台，Number9 等亦会推出相同产品。

曾经有人对 i740 作初步测试，从测试结果中可以看到 i740 之效能在某些方面超越现时一些著名的晶片如 Riva128，但笔者认为这些 benc hmark 测试不能尽信，因为以前便有厂商编写专为 ben chmark 优化的驱动程式，以图在这些 ben chmarktest 取得高分数，高迪觉得最可靠还是看看它在「实战」下表现如何，或使用一些附 frame rate 测试功能如 GL Quake 等的游戏考验一下。



Preview 廣鬥覘

完全硬件

责编/ANGEL



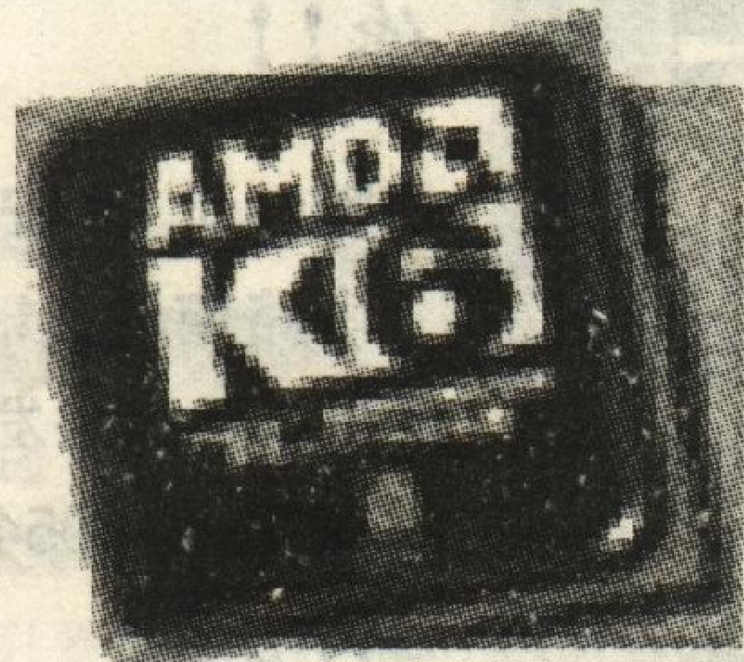
处理器介面之战

文/XYZ

1997年处理器之争非常激烈，继 Cyrix 的 6x86 后，AMD 的 K6 也进占了不少市场的地位，后来又出现 Centaur 的 Win Chip C6，令市场上 Socket 7 处理器得以未受 Intel Pentium II 的影响而陶汰。

现时全球使用的处理器中，使用 Intel 处理器的占大约九成，而余下的一成分别由 Cyrix、AMD 和 Centaur 的处理器共同占有。目前为止，这四家公司也分别出产各自的 Socket 7 介面处理器，但 Intel 自第六代处理器开始，便弃用 Socket 7 介面标准，Intel Pentium Pro 处理器改用了 Socket 8 介面标准，而 Intel Pentium II 则更改用了取得专利的 Slot 1 介面标准，同时，插框的处理器设计亦改变了处理器是一颗颗的传统。除了 Slot 1 介面外，Intel 亦计划未来的高阶 Pentium II 会使用 Slot 2 介面，还会把缩小版本的 Slot 1 介面应用于未来的 Pentium II Notebook 型手提电脑中。

虽说 Intel 不端把介面更新，但其他的竞争者亦不断继续研究增强 Socket 7 介面的方法，最快见功的将会是 100MHz 外频的 Socket 7 处理器，实验证明 100MHz 外频比起传统 66MHz 外频的系统增加百分之五十的系统表现。而大家最关心的当然是支援 100MHz 外频的主机板晶片组，支援 Socket 7 处理器的有 Apollo 的 MVP3 晶片组，而支援 Intel P6 100MHz 汇流排的则有 Intel 的 440BX 晶片组。





AMDK6 + 3D 将会是采用 100MHz 外频的处理器，而首批 AMDK6 + 3D 亦会在 1998 年上半年附运，而 AMD 亦打算 1998 年下半年推出 AMDK6 + 3D 的加强版 – AMDK6 + 3D，第一代的 AMDK6 + 3D 将运行於 350MHz 和 400MHz。

AMDK6 + 3D 将会把旗下 Socket 7 处理器画上一个句号，接下来的便会是新一代的处理器系列，新一代的处理器暂被命名为 AMDK 7，附运日期会在 1999 年，AMDK 7 把 x86 核心技术集合於 Digital 的 Alpha 的 21264 技术，处理器外型会兼容 Intel 的 Slot 1 介面，但电力规格则根据 Digital 的 Alpha21264，而将来的 Alpha 处理器亦会兼容这个规格，AMD 方面宣称此介面为 Slot A，听起来真有点儿亲切。

最后，我们希望知道的，就是 Cyrix 和 Centaur 的处理器发展会否跟从 AMD 的模式，迟些待他们也发表後，再和大家谈谈处理器的发展方向。

Pentium II



重要启示

特等奖
多媒体 586

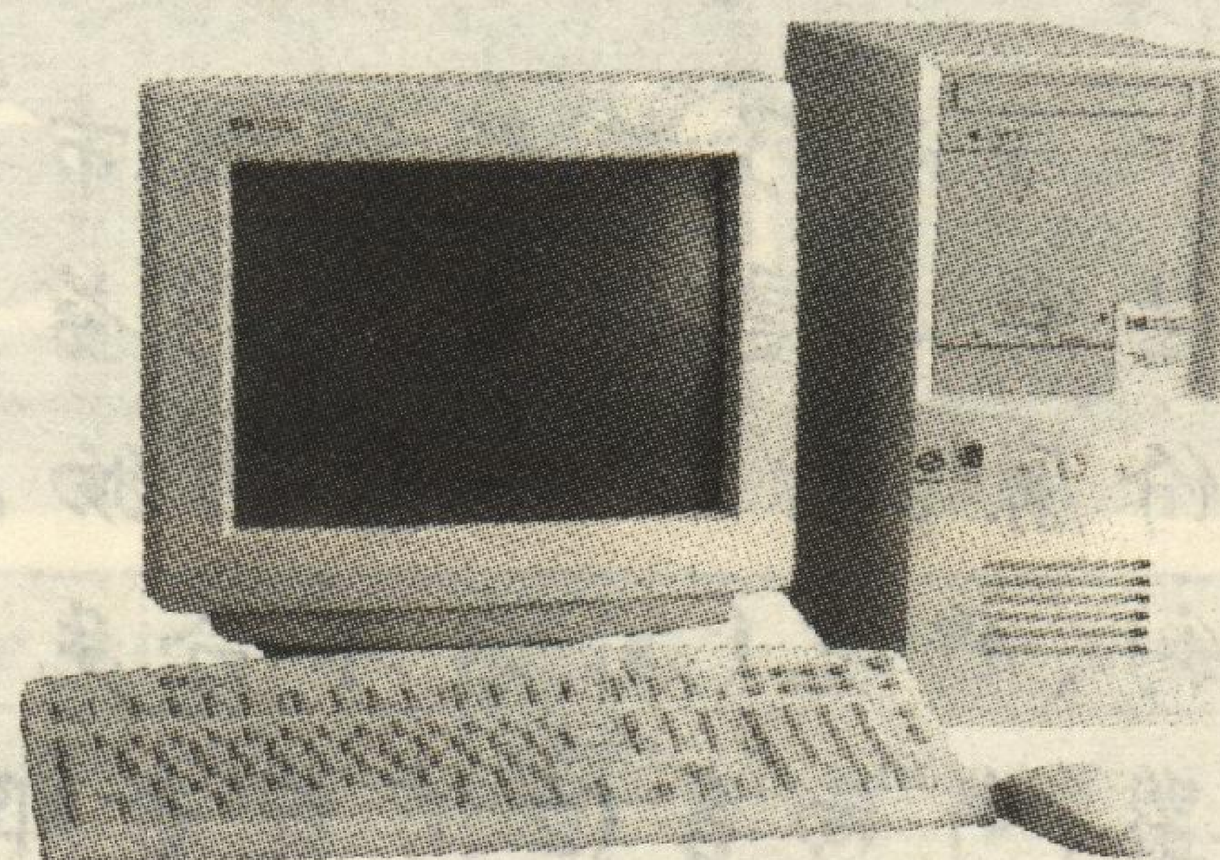
97 年最引人注目的"集刊标　中大奖"活动已接近尾声，现将参加抽奖的办法公布如下：

①集齐 1997 年全部刊标的读者将刊标剪下，按顺序排列粘贴好。

②将贴好的刊标于 1998 年 5 月 10 日（以邮戳为准）以前寄至：西安市雁塔路南段 11 号

邮编：710054

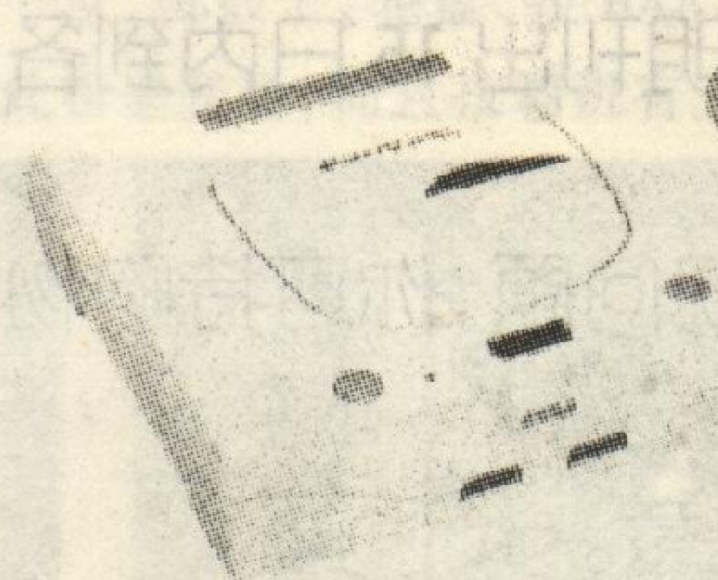
③信封上请注明"集刊标 中大奖"字样。

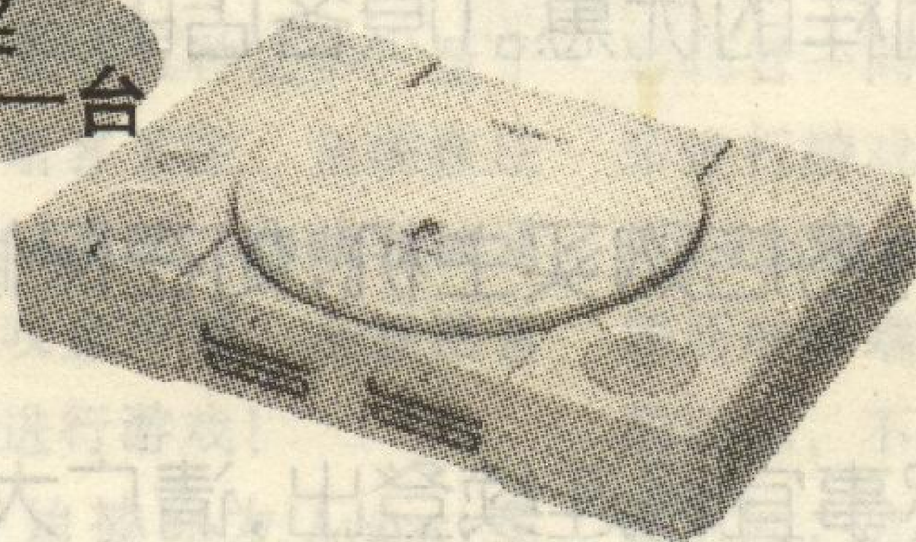




一等奖
多媒体 486

二等奖
SS 或 PS 一台







快将合订本中的刊标剪下寄来，你将可获得更多的机会——把大奖搬回家中！

电子游戏与电脑游戏 97 年上半年合订本



定价：28.00 元

自从本刊今年年初推出"集刊标　中大奖"的活动以后，在广大读者中引起了热烈响应，其程度是我们始料不及的。许多读者反应因为某些原因没有买齐我们上半年中的所有杂志，所以无法参加"集刊标 中大奖"的活动，为此我们曾经在杂志中保证过"一定会有补救措施"，这就是《97 年上半年合订本》的提前登场。

在这次的《97 年上半年合订本》中汇集了 97 年上半年杂志的所有内容，并且还会把上半年中的"刊标"全部奉献给热心的读者。另外，这次刊标将以独立页的形式出现，不会影响到本书的收藏效果，而且就算是集齐上半年杂志的读者也可用合订本中的刊标，这样就不会破坏杂志的整体效果。

本书汇集 97 年上半年杂志所有内容（不包括广告），大 16 开本，400 页，印刷精美，质量一流，封面经重新设计（见左图），采用高级进口铜版纸，实为收藏之珍品！

邮购地址：西安市雁塔路南段 11 号
现代电子技术发行部　邮编：710054
咨询电话：029－5511930

北京游戏联盟郑重声明

为了首都游戏市场的繁荣与稳定，以及广大顾客及各位游戏爱好者的利益免受不法侵害，使消费者能买到物美价廉，称心如意的物品，北京金太阳、白云科达、神思、东利、霞光(排名不分先后)五家游戏专卖店共同成立游戏联盟，并向各位消费者郑重声明：

◇游戏联盟任何一家游戏店出售的游戏机，配件均明码标价，并为您提供新的游戏动态，市场行情，绝不欺骗消费者。

◇游戏联盟将规范市场零售价，确保消费者买到价廉质优的物品。

◇游戏联盟推出"一卡通"，制作统一的会员卡，消费者可到任何加盟的游戏店办理入会手续，并可在任意一家联盟店享受同样的优惠。(原各店的会员请于声明刊出15日内到各店办理换卡手续)

◇联盟各店实行联保联修，去联盟内各店购买主机，如在保修期间出现问题，你可持购物凭证到各联盟店进行保养维修。

◇此声明自刊出之日起生效，其未尽事宜将连续登出，请广大消费者注意。

游戏联盟各店地址如下：

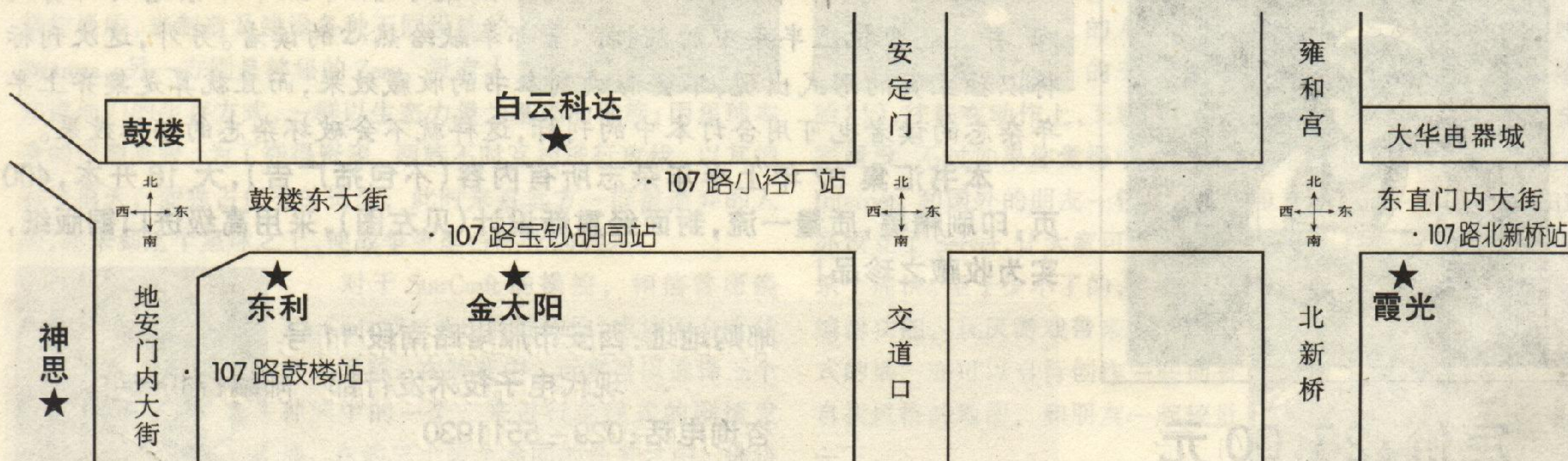
金太阳游戏专卖店　东城区鼓楼东大街136号
联系人：关小姐　☎ 64011395　邮编：100009

白云科达游戏专卖店　东城区鼓楼东大街105号
联系人：张先生　☎ 1301145625　邮编：100009

神思游戏专卖店　东城区地安门外大街65号
联系人：韩小姐　☎ 64024871　邮编：100009

东利游戏专卖店　东城区鼓楼东大街308号
联系人：谢小姐　☎ 64021935　邮编：100009

霞光游戏专卖店　东城区东直门内大街288号
联系人：王小姐　☎ 64068684　邮编：100007





南京新世界电子电器批发中心

★日本世嘉土星机及配件软件在江苏、安徽地区总代理

★诚征江苏、安徽各地市代理商以及特许加盟店

南京新世界电子电器批发中心是四通国际贸易公司正式授权的日本世嘉土星机、配件、软件在苏、皖地区总代理，本中心专业批发、零售次世代（土星、索尼）和N64主机、光碟机以及日本、美国、港台最新的游戏机、卡、软件周边齐全，大量批发，价格最优，同时重服务，讲信誉，为进一步扩展销售网络，现向江苏，安徽以及其它地区各地市有实力的零售商征求代理商以及加盟店，提供良机，保证货源，统一广告宣传计划及店铺形象管理，以下商号已取得土星机的指定经销商资格：

名称：常州市天宁区飞龙电子商店 地址：常州市和平南路62号	名称：常州市电玩精品游戏专营店 地址：常州南大街和平商业广场2－4号	名称：镇江京口永盛商行 地址：镇江市四箴里7号（大市口商城对面）
名称：泰州新时代游戏机专卖店 地址：泰州市公园路162号	名称：芜湖市公德林商店 地址：芜胡市新芜路36号	名称：镇江京口区智乐世家游戏机专卖店 地址：镇江甘露商城一楼14号
名称：淮南市超腾多媒体电玩专营店 地址：淮南市陈涧路22号	名称：常州佳韵电玩俱乐部 地址：常州市青果巷24号	名称：常州市郊区永红海风电玩 地址：常州市清潭路141号
名称：合肥市梦幻游戏机专营 地址：合肥市安庆路156号	名称：南京百胜电子通迅器材分公司 地址：南京中央路226号	名称：盐城市次世代游戏总汇 地址：盐城市开明巷34号附2号
名称：扬州百胜电玩电子总汇 地址：扬州市三元路11－17号（绿杨村酒楼对面）	名称：常州市钟楼区电玩迷商店 地址：常州市广化街111号	名称：泰州协力商务中心电玩专卖店 地址：泰州市陵园路37号
名称：镇江市利万家游戏精品专卖店 地址：镇江市双井路9号	名称：无锡市西门商场小霸王公司经营部 地址：无锡市西门商场25号柜	名称：六安市世嘉游戏机专营店 地址：六安市球拍东路2号101室

南京新世界贸易批发部：
地址：南京中山东路113号　传真电话：025－4545355　联系人：颜先生

南京新世界游戏机专营店：
地址：南京中央路30号－5号　传真电话：025－3603814　联系人：高小姐

南京新世界游戏机门市部：
地址：南京建康路185号－2　电话：025－6626111－350　联系人：谢小姐

南京新世界游戏机专卖店：
地址：南京中央门立交桥下　电话：025－9022282　联系人：卫先生

南京新世界广州经营部：
地址：广州人民南路186号三楼　电话：020－81849114　联系人：高先生
由购地址：南京中央路30号－5　邮编：210008　联系人：高云
批发热线：01391586338　联系人卫先生

成都兴发电器经营部

成都兴发兴发

本部经营品种多、质量优、价格低、批发兼零售各种高中档及家用电子游戏机、电脑学习机和周边附件，各机都实行保修。

主要品种

PS索尼机、SS土星、N64主机、超级任天堂、16位世嘉机、任天堂GB、GG手掌机，各种8位游戏机、电脑学习机等。

祝君兴旺发达

以上品种周边配件及卡带齐全，欢迎批发零售，数量多者特优价。另外可向各地办理邮购手续，邮费购者自负，欢迎广大顾客来人、来电咨询。

电话：（028）3350030　传呼：95950呼22119
联系人：江再法　邮编：610081
地址：成都市人民北路二段244号
（火车北站往南约300米）

宁波华云精品电玩

甬城首家次世代游戏连锁中心，专营土星（SS）、索尼（PS）、任天堂（N64）游戏机、其周边配件应有尽有，欢迎新老客户批发零售。

日本原装动画《樱花大战》、“高达”系列、《新世纪EVA》等百余种、游戏人物模型热销登场。

●索尼（PS）套机（直读、电源、原装手柄、AV线、原版盘）——1400元

●土星（SS）套机（直读、电源、原装手柄、AV线、原版盘）——1200元

地址：宁波市迎凤街118号（老年大学对面）
电话：（0574）7314080
联系人：朱克
连锁中心：宁波江东百丈街营业房20号
电话：（0574）7332544
联系人：姚亚赟

邮购信息

因假期已经结束，所以本刊邮购业务的优惠办法也已终止。欲邮购以下书刊以及《电子游戏技巧(2)》、《97年上半年合订本》和《97年下半年合订本》的读者请按照每本书的定价汇款，依旧免收邮费。此外，我编辑部编的《电子游戏典藏本》也已开始接受邮购，有意购买者请向西安发行部汇款。



其珍贵的纪念意义已超越了该书本身的价值！

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》

这是本编辑部所编辑的第一本电玩类书籍，比较完整的介绍了1996年电玩业界的动态以及多部著名游戏的攻略。

邮购价格：22元

汇集所有次世代秘技的宝典奇书！



《秘技宝典·续》

本书集资料性、工具性、实用性、娱乐性于一身，除收录最新游戏秘技外，对每款作品均有简洁明快的叙述及评价，对于游戏界业内人士与普通玩家，均有阅读、参考并加以收藏的价值。

邮购价格：18.8元



最权威之电子游戏类工具书！

《电子游戏技巧(1)～电子游戏最新指南与攻略》

"指南"会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

"攻略"亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

邮购价格：22元

邮购办法

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号　发行部(收)　邮编：710054

②注明邮购册数，字迹清晰工整。

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

BRAVE FENCER

武藏伝

MUSASHIDEN

机种：PS
类型：A · RPG
厂商：SQUARE
媒体：CD-ROM







很多玩家都十分怀念SQUARE的名作“圣剑传说”系列，盼望着该公司能在PS上推出可与其媲美的作品。终于，这款《武藏传》的画面公开了，据制作者称本作背景宏大、情节丰满。此外，作为动作RPG，其操作感也相当优秀。



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元